上下巻あわせて100タイトル

1997年 7月11日発行　（隔週金曜日発行）第3巻14号通巻46号

プレイクエスチョン

電撃 PlayQuestion

SPECIAL Vol.5

上巻

大容量弐巻構成PSユーザー必携 超級解析伝導読本

プリンセスメーカー ゆめみる妖精
新スーパーロボット大戦
ソウルエッジ／トゥームレイダース
トゥルー・ラブストーリー
ワイルドアームズ／アークザラッドII
AZITO／クーロンズ・ゲート
クラッシュ・バンディクー
三國無双／ドラゴンナイト4
クロックタワー2／チョロQ2
CIVIZARD 魔術の系譜
DESERTED ISLAND
闘神伝3／ナムコミュージアムVOL.5
BASTARD!! 虚ろなる神々の器
ファーストクィーンIV／レイストーム

電撃プレイステーション
7/11号付録

'97前期PSソフト完全攻略

絶対役に立つ！持っていて得をする！独走再圧縮保存版

DENGEKI PLAY QUESTION

電撃プレイステーション　7/11号付録

電撃プレイクエスチョン SPECIAL

Vol.5　上巻

■発行人／染谷恵司　■編集人／渡部雅人
■発行元／メディアワークス
〒101　東京都千代田区神田駿河台1－8
■発売元／主婦の友社
〒101　東京都千代田区神田駿河台2－9
© Media Works 1997　PRINTED IN JAPAN

電撃PlayQuestion SPECIAL Vol.5 上巻
超攻略第5弾
7/11号付録

上下巻あわせて100タイトル

1997年7月11日発行　（隔週金曜日発行）第3巻14号通巻46号

電撃 Play Question
プレイクエスチョン

SPECIAL Vol.5

上巻

大容量弐巻構成ＰＳユーザー必携
超級解析伝導読本

プリンセスメーカーゆめみる妖精
新スーパーロボット大戦
ソウルエッジ／トゥームレイダース
トゥルー・ラブストーリー
ワイルドアームズ／アークザラッドII
AZITO／クーロンズ・ゲート
クラッシュ・バンディクー
三國無双／ドラゴンナイト4
クロックタワー2／チョロQ 2
CIVIZARD魔術の系譜
DESERTED ISLAND
闘神伝3／ナムコミュージアムVOL.5
BASTARD!!虚ろなる神々の器
ファーストクイーンIV／レイストーム

電撃プレイステーション
7/11号付録

'97前期PSソフト完全攻略
絶対役に立つ!持っていて得をする!独走再圧縮保存版

電撃 PlayQuestion SPECIAL Vol.5
電撃プレイステーション

電撃PlayQuestion（プレイクエスチョン）SPECIAL Vol.5 上巻

●Design／Hazawagumi●Illustration／Yuta-Itou(©1997SCEI.under licence from GAINAX and NINELIVES Inc.)／Satomi Iwase
●CG／C-Jirou●Editing／Daimei-Nakagawa／Keitarou-Matsuzaki／Kimihiko-Miyata●Writing／Yoshikazu-Fujihira／Masahiro-Hasegawa／Kouichi-Iwasaki／Makoto-Iwasaki／Idomu-Jou／Hiroshi-Kawahara／Yasuhiro-Nakamura／Kazuho-Mitsui／Shintarou-Motouchi／Masanori-Nagano／Mitsunobu-Satou／Yushi-Satou／Taku-Shimizu／Yuko-Suzuki／Masaru-Tajima／Kouji-Tanaka

※データ欄の略称は以下の通り。MC…メモリーカード、M…マウス、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル

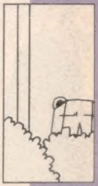
掲載ゲームタイトル

ページ順

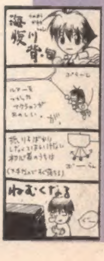
タイトル	ページ
……上巻……	
プリンセスメーカー ゆめみる妖精	4
新スーパーロボット大戦	12
ソウルエッジ	18
TOMB RAIDERS	24
トゥルー・ラブストーリー	30
ワイルドアームズ	36
アークザラッドⅡ	42
AZITO～アジト～	46
クーロンズ・ゲート	50
クラッシュ・バンディクー	54
三國無双	58
ドラゴンナイト 4	62
クロックタワー 2	66
シヴィザード 魔術の系譜	68
チョロQ 2	70
デザーテッドアイランド	72
闘神伝 3	74
ナムコミュージアム VOL. 5	76
BASTARD!!-虚ろなる神々の器-	78
ファーストクイーン Ⅳ	80
レイストーム	82
I.Q～インテリジェントキューブ	84
海腹川背・旬	85
実況おしゃべりパロディウス	86
スーパーパズルファイターⅡX	87
大航海時代Ⅱ	88
ダイ・ハード トリロジー	89
ハームフルパーク	90
パラッパラッパー	91
ペブルビーチの波濤PLUS	92
マクロスDIGITAL MISSION VF-X	93
ライトニングレジェンド	94
ぐっすんぱらだいす	95
ありす イン サイバーランド	95
三國志Ⅴ	96
黄昏のオード	96
デストラクションダービー 2	97
マジカルホッパーズ	97
ルパン三世カリオストロの城-再会-	98
レイ・トレーサー	98
F1 GRAND PRIX 1996	99
金田一少年の事件簿	99
ゲゲゲの鬼太郎	99
SimCity 2000	99
新日本プロレスリング闘魂烈伝 2	100
スターウォーズレベルアサルトⅡ	100
ステークスウィナー	100
タイムボカンシリーズ ボカンと一発ドロンボー	100
DX億万長者ゲーム	101
いまどきのバンパイア	101
ブルーフォレスト物語	101
HEAVEN'S GATE	101
HAUNTED じゃんくしょん	102
魔法少女 プリティサミーPART 1	102
リアルバウト餓狼伝説	102
ロックマン 8	102
……下巻……	
ファイナルファンタジーⅦ	4
悪魔城ドラキュラX	36
TOBAL 2	44
あすか120%エクセレント	50
アランドラ	54
ファイナルファンタジーⅣ	58
ブシドーブレード	62
ベルデセルバ戦記	66
ライアット・スターズ	70
リフレイン ラブ	74
ガメラ2000	78
新テーマパーク	80
DEEP SEA ADVENTURE	82
アンジェリークSpecial 2	84
ザ・コンビニ	85
ジ アンソルブド	86
首都高バトルR	87
Street Games'97	88
ゼビウス3D/G⁺	89
戦闘国家 -改-	90
TILK	91
ドキドキ プリティリーグ	92
爆れつハンター	93
PAL［神犬伝説］	94
FIGHTER'S IMPACT	95
フェーダ 2	96
雷電DX	97
イワトビペンギンROCKY×HOPPER	98
SDガンダムGCENTURY	98
ロックマンバトルチェイス	99
ウルティマアンダーワールド	99
えこのKIDS	99
クイーンズロード	100
三國志リターンズ	100
スーパーロボットシューティング	100
聖痕のジョカ	100
ときめきメモリアルselection藤崎詩織	101
ナージュリーブル	101
鈍色の攻防	101
秘・宝・王	101
BOYS BE…	102
魔法少女プリティサミーPART2	102
厄痛	102
LOVEGAME'S	102

あいうえお順

タイトル	巻	ページ
アークザラッドⅡ	上	42
悪魔城ドラキュラX	下	36
I.Q～インテリジェントキューブ	上	84
AZITO～アジト～	上	46
あすか120%エクセレント	下	50
アランドラ	下	54
ありす イン サイバーランド	上	95
アンジェリークSpecial 2	下	84
いまどきのバンパイア	上	101
イワトビペンギンROCKY×HOPPER	下	98
海腹川背・旬	上	85
ウルティマアンダーワールド	下	99
えこのKIDS	下	99
SDガンダムGCENTURY	下	98
F1 GRAND PRIX 1996	上	99
金田一少年の事件簿	上	99
ガメラ2000	下	78
クイーンズロード	下	100
クーロンズ・ゲート	上	50
ぐっすんぱらだいす	上	95
クラッシュ・バンディクー	上	54
クロックタワー 2	上	66
ゲゲゲの鬼太郎	上	99
ザ・コンビニ	下	85
三國志Ⅴ	上	96
三國無双	上	58
三國志リターンズ	下	100
ジ アンソルブド	下	86
実況おしゃべりパロディウス	上	86
首都高バトルR	下	87
シヴィザード 魔術の系譜	上	68
SimCity 2000	上	99
新スーパーロボット大戦	上	12
新テーマパーク	下	80
新日本プロレスリング闘魂烈伝 2	上	100
スーパーパズルファイターⅡX	上	87
スーパーロボットシューティング	下	100
スターウォーズレベルアサルトⅡ	上	100
ステークスウィナー	上	100
Street Games'97	下	88
聖痕のジョカ	下	100
ゼビウス3D/G⁺	下	89
戦闘国家 -改-	下	90
ソウルエッジ	上	18
大航海時代Ⅱ	上	88
ダイ・ハード トリロジー	上	89
タイムボカンシリーズ ボカンと一発ドロンボー	上	100
黄昏のオード	上	96
チョロQ 2	上	70
DEEP SEA ADVENTURE	下	82
TILK	下	91
デザーテッドアイランド	上	72
デストラクションダービー2	上	97
DX億万長者ゲーム	上	101
闘神伝 3	上	74
TOMB RAIDERS	上	24
トゥルー・ラブストーリー	上	30
ドキドキ プリティリーグ	下	92
ときめきメモリアルselection藤崎詩織	下	101
TOBAL 2	下	44
ドラゴンナイト 4	上	62
鈍色の攻防	下	101
ナージュリーブル	下	101
ナムコミュージアム VOL.5	上	76
爆れつハンター	下	93
BASTARD!!-虚ろなる神々の器-	上	78
ハームフルパーク	上	90
パラッパラッパー	上	91
PAL［神犬伝説］	下	94
秘・宝・王	下	101
ファーストクイーン Ⅳ	上	80
FIGHTER'S IMPACT	下	95
ファイナルファンタジーⅣ	下	58
ファイナルファンタジーⅦ	下	4
フェーダ 2	下	96
ブシドーブレード	下	62
プリンセスメーカー ゆめみる妖精	上	4
ブルーフォレスト物語	上	101
HEAVEN'S GATE	上	101
ペブルビーチの波濤PLUS	上	92
ベルデセルバ戦記	下	66
BOYS BE…	下	102
HAUNTED じゃんくしょん	上	102
マクロスDIGITAL MISSION VF-X	上	93
マジカルホッパーズ	上	97
魔法少女プリティサミーPART1	上	102
魔法少女プリティサミーPART2	下	102
厄痛	下	102
ライアット・スターズ	下	70
雷電DX	下	97
ライトニングレジェンド	上	94
LOVEGAME'S	下	102
リアルバウト餓狼伝説	上	102
リフレイン ラブ	下	74
ルパン三世カリオストロの城-再会-	上	98
レイ・トレーサー	上	98
レイストーム	上	82
ロックマン 8	上	102
ロックマンバトルチェイス	下	99
ワイルドアームズ	上	36



まんが／群馬県 いずみ17さん



プリンセスメーカー ゆめみる妖精

●発売日／97年1月24日●価格／¥5,800
●メーカー／SCEI
●ジャンル／育成SLG
●対応周辺機器／なし
●MC／3ブロック

各種データの変化を徹底網羅! 目指せ究極の娘さん!!

『プリゆめ』攻略において重要なのは、パラメータの変化を把握しておくこと。だが、いくらシーズンごとに成長のレポートを受けたり、行動中の変化をリアルタイムで参照できるからといって、毎回記録を取ったりするのもなかなかタイヘン。自分の娘の成長の方向性があらかじめわかっていたら…。スケジュールを入力する前に変動する値を知っていたら…。そんな全国の迷えるパパさんたちのために、子育てに役立つデータをいろいろと集めてみたので役立ててほしい。

完全網羅というワケにはいかないが、今回は、なかでも重要度の高いモノばかりを厳選して掲載。アナタの娘さんが理想へと一歩近づくこと間違いナシだ。ちょっとばかり文字が小さくて読みにくいというウワサもあるが、ソコはソレ「娘への愛」でなんとか乗り切るのだ。

【娘】ねぇねぇ、お父さん。"パラメータ"って何？
【父】うん。それはお前が"どういう娘なのか"っていうのを数値で表すものさ。画面には整数しか表示されないが、実際には0～999.9(信頼度は0～100.0)まで設定されているんだ。
【娘】へぇ～。大きいほどイイのかなぁ？
【父】良し悪しはないけど、まあストレス以外は大きい方が良いんじゃないかな。
【娘】で、パラメータってどうやって決まったワケ？
【父】初期パラメータは父親の職業で決定されて、その後はお父さんの育て方次第だね。

職業別娘さん初期パラメータ

	商人	旅芸人	旅の僧侶	没落貴族	引退騎士	風来坊
ストレス	0	0	0	0	0	0
スタミナ	70	180	70	70	70	150
知力	120	35	145	50	70	50
気力	50	50	140	50	130	50
プライド	120	30	50	175	80	120
モラル	50	25	185	60	160	50
気品	50	45	75	150	140	30
気だて	25	50	140	30	30	30
センス	50	190	30	120	35	50
魅力	50	195	35	150	50	80
武勇	20	50	25	30	150	90
信頼	25	30	35	35	40	30
娘の初期状態	なまいき	非行化	通常	なまいき	通常	非行化

娘さんの持つ12のパラメータ

スタミナ：いわゆる体力。これが高いとストレスが溜まっても病気になりにくい。
知力：頭の良さ。勉学に必要なだけでなく、頭を使う仕事にも影響してくる。
気力：ヤル気、根性、向上心。精神的な充実感を表す。テスト時（お勉強）に重要。
プライド：自尊心。突出して高くなると「なまいき」状態に陥るので注意が必要。
モラル：道徳心。いかに常識を知っているか。低くなると「非行化」の元である。
気品：気高さ、優雅さ、品の良さ(悪さ)。上流階級を目指すなら高い方が良い。
気だて：気配り、やさしさ。高いほど家庭的になり、家事全般がこなせるようになる。
センス：感性、美意識、芸術的才能。クリエイティブな仕事には必要になってくる。
魅力：他人を引きつける力（可愛さ、色気など）の総称。主に外見を指す場合が多い。
武勇：腕っぷし、ケンカの強さなど。女のコだけあって、高すぎるのも問題かも!?
信頼：父娘の関係。高いほど絆が固い。
ストレス：疲れ、気苦労。低く抑えたい。

◉月イチのお約束パラメータの自然変動

カレンダーの日めくりと娘のパラメータ変動を眺めていると、その行動では影響しないパラメータが変化したり、プラスされるハズがマイナスだったり（その逆）などの予想外の変化をすることがある。これはパラメータの自然変動という現象で、プレイヤーが設定した「父親の職業」、「娘の血液型」、「娘の星座（誕生日）」に関係して毎月の始めにパラメータが一定値だけ加減されるのだ。例えば風来坊の父を持つ、B型で射手座生まれの娘の気力は、風来坊（＋0.5)＋B型（＋0.5)＋射手座（＋0.6)＝1.6だけ月始めに加算されることになる。基本的にはプラスの場合が多いから、あまり深く考えすぎずに、月イチのボーナスとでも思っておこう。

職業別の自然変動表

	商人	旅芸人	旅の僧侶	没落貴族	引退騎士	風来坊
ストレス	*	*	*	*	*	-5.0
スタミナ	*	1.0	0.5	*	*	*
知力	0.5	*	0.5	*	*	*
気力	*	*	0.5	*	0.5	0.5
プライド	*	*	*	1.0	0.5	*
モラル	*	*	10.0	*	0.5	-1.0
気品	*	*	*	1.0	0.5	*
気だて	*	*	*	-0.5	-0.5	*
センス	*	0.5	−0.5	1.0	*	0.5
魅力	*	0.5	*	*	*	0.5
武勇	*	*	*	*	0.5	0.5

血液型別の自然変動表

	A型	B型	O型	AB型
ストレス	2.5	-5.0	*	3.5
スタミナ	*	*	*	*
知力	*	*	*	*
気力	*	0.5	0.5	0.5
プライド	*	*	0.5	*
モラル	0.5	*	*	0.7
気品	*	*	*	*
気だて	0.5	*	*	*
センス	*	0.5	*	0.5
魅力	*	*	*	*
武勇	*	*	*	*

ポイントQ&A

Q：なかなかプリンセスのエンディングを迎えられません。一体、どんな条件でなれるのでしょうか？
A：プリンセス（王国の）の条件は、王子様からプロポーズを受けること。ただ、王子様に近づくには、魅力・気品・気だて・モラルを高めるか、武勇以外のパラメータをすべて高めないといけないぞ。

©Sony Computer Entertainment Inc.under licence from GAINAX and NINELIVES Inc.
※イラスト／赤井孝美
※表内の「*」は「変化なし」を表します。
まんが／富山県 いわきゆーしさん

プリンセスメーカーゆめみる妖精

星座別の自然変動表

	牡羊座 3/21〜	牡牛座 4/20〜	双子座 5/21〜	蟹座 6/22〜	獅子座 7/23〜	乙女座 8/23〜	天秤座 9/23〜	蠍座 10/24〜	射手座 11/23〜	山羊座 12/22〜	水瓶座 1/20〜	魚座 2/19〜
スタミナ	0.7	0.5	0.3	0.5	0.5	0.3	0.5	0.5	0.6	0.7	0.4	0.4
知力	0.2	0.3	0.7	0.5	0.2	0.6	0.3	0.5	0.6	0.4	0.7	0.5
気力	0.6	0.4	0.4	0.5	0.6	0.4	0.5	0.6	0.6	0.5	0.5	0.3
プライド	0.6	0.5	0.6	0.6	0.7	0.5	0.6	0.6	0.5	0.3	0.6	0.5
モラル	0.3	0.6	0.2	0.4	0.3	0.6	0.5	0.2	0.2	0.7	0.3	0.5
気品	0.3	0.5	0.5	0.5	0.7	0.6	0.5	0.5	0.3	0.3	0.4	0.5
気だて	0.2	0.6	0.4	0.6	0.2	0.5	0.3	0.3	0.4	0.6	0.6	0.6
センス	0.5	0.6	0.7	0.5	0.3	0.5	0.7	0.6	0.6	0.4	0.5	0.6
魅力	0.6	0.5	0.6	0.5	0.6	0.6	0.5	0.6	0.5	0.5	0.5	0.6
武勇	0.7	0.3	0.4	0.3	0.6	0.2	0.4	0.5	0.5	0.5	0.3	0.2
信頼	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1

◉「着がえ」コマンドによるパラメータ修正のナゾ

ナゾっていうほど大層なモノでもないが、「着がえ」には父親の目を喜ばせるだけでなく、一部には意外なほどに劇的な（とくに魅力において）パラメータ変化という効果があるのだ。しかし、実はその効力もその洋服を着ている間にだけ持続するものであって、服を変えてしまえば元の値（さらに違う服ならば、元の値＋新たな服の値）に戻ってしまうのである。ちなみに、なかには何着も同じモノを買うことができる服もあるがその効果が倍増したりすることはないのであしからず。エンディング前に少しでもパラメータを変化させたい、とかいう場合に使うのも良いかもしれない。エンディングといえば、服そのものが「カギ」になっている場合もあるから、いろいろ試してみるのも吉だぞ。

▶行商人の売ってくれる服の中には、変動効果の大きいモノが多いぞ。

▶ちゃんと季節にあった着替えをしてあげよう。とくに効果はなくても、それが娘への"愛"。

	すずしい服	あたたかい服	動きやすい服	豪華なドレス	おしゃれな服	闇のスーツ	南国のドレス	ウサギのスーツ	チーマーの服	キャットスーツ
スタミナ	20(−30)	20(−30)	*	*	*	*	*	*	*	*
知力	*	*	*	*	*	*	*	*	*	−100
気力	*	*	10	*	*	*	*	*	*	*
プライド	*	*	*	*	*	25	−45	*	*	−50
モラル	*	*	*	*	*	*	−25	*	*	−50
気品	*	*	*	10	*	80	−15	*	*	*
気だて	*	*	*	*	10	−90	*	−15	*	20
センス	*	*	*	*	*	15	−10	*	80	*
魅力	15	15	10	25	20	60	55	40	80	150
武勇	*	*	*	*	*	*	*	*	50	*

※●すずしい／あたたかい服の()内の数値は、それぞれ冬／夏に着用時のもの ●豪華なドレスは15歳、闇のスーツは14歳以上でないと着用不可 ●南国のドレス／ウサギのスーツは通常・ぶりっこ・貧乏性時のみ着用可能 ●チーマーの服は非行化時のみ着用可能。

キミの娘さんのプロポーションは？ スリム…それとも？

【身体サイズの初期値】
身長／138.00〜146.00　体重／身長の21％
バスト／ 68.00〜 71.00
ウェスト／体重×1.65
ヒップ／ 68.00〜 72.00

娘さんの成長は、身長・体重・バスト・ウェスト・ヒップの5項目に分けられそれぞれ小・中・大と3種類に成長するタイプがゲーム開始時にランダムで設定される。左に書かれた【身体サイズの初期値】を基準に1カ月ずつ、表内の数値（身長、バスト、ウェスト、ヒップはcm。体重はkg）が加算されていくようになっているのだ。

	小	中	大
身長	0.05〜0.15	0.08〜0.22	0.14〜0.40
体重	身長増加分×1.25	身長増加分×1.20	身長増加分×1.00
バスト	0.10〜0.20	0.16〜0.26	0.20〜0.30
ウェスト	(身長増加分+体重増加分)×0.34 イベント増減時は(増減分×0.34)	(身長増加分+体重増加分)×0.30 イベント増減時は(増減分×0.30)	(身長増加分+体重増加分)×0.24 イベント増減時は(増減分×0.24)
ヒップ	0.10〜0.20	0.14〜0.24	0.17〜0.27

まんが／岐阜県　田中将司さん

ポイントQ&A

Q：エンディングで娘は、また普通の妖精に戻ってしまったんですが、これは一体何がいけなかったんですか？
A：普通の妖精の条件の1つに、〝信頼度の低さ〟があります。前のデータがあったら確かめてみて下さい。また、ほかのエンディングの条件を1つも満たしてない場合も普通の妖精になるのですが、これはかえってムズカシイ気が。

◉子育てのメイン「お勉強」&「アルバイト」を徹底検証

育成のメインとなる、「お勉強」&「アルバイト」。どちらをメインにした方が得なのか？　両者の違いを簡単に説明しよう。「お勉強」はパラメータの上昇率が高く、基本的にパラメータは低下しないが、１日あたり一定のお金（学費）がかかる。「アルバイト」は逆に１日ごとに収入が入るが、ときには上昇するパラメータよりも低下するものの方が多い場合もある。結論から言うとどちらも同じくらい利用価値があるのだ。資金に余裕があるときは、「お勉強」を選んだ方が少ないリスクで育成が望めるし、特定のエンディングに向け、余分なパラメータを削りたいときなどには「アルバイト」が重宝する。この後の２つの表を参照して、臨機応変に使い分けていこう！

【娘】たくさん種類があって、どれにしようか迷っちゃうな〜。
【父】うん、それぞれに特色があって“これがイイ”って一概にも言えないしな……。料理教室なんてどうだ？
【娘】それは、私の作るゴハンがまずいってこと？　でも、お友だちも欲しいしな〜。イイかもね♡
【父】うんうん、友だちはイイぞ。誕生日にはプレゼントもくれるし、エンディングにはイベントも見れるしね。

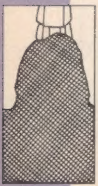
◀「お勉強」では、やはりライバルたちとのやりとりが楽しいよね。

◀「アルバイト」ならではの、こういった臨時収入もウレシイ。

※表内の「*」は、「変化なし」を表します。また「a」は「すごく上がる」、「b」は「上がる」、「c」は「ちょっと上がる」、「d」は「少し下がる」、「e」は「すごく下がる」に対応しています。

「お勉強」におけるパラメータの変動一覧

	娘の状態	学費	スタミナ	知力	気力	プライド	モラル	気品	気だて	センス	魅力	武勇	ストレス	体重
学校	通常	10	*	a	*	c	c	*	*	*	c	*	b	*
	貧乏	10	*	a	*	c	c	*	*	*	c	*	b	*
	ぶりっこ	10	*	b	*	b	c	*	*	*	c	b	b	*
	非行化	10	*	c	*	d	c	*	*	*	c	*	b	*
	なまいき	10	*	a	*	*	c	*	e	*	c	*	b	*
教会	通常	3	*	b	*	*	a	c	*	*	*	*	c	*
	貧乏	3	*	b	*	*	a	c	*	*	*	*	c	*
	ぶりっこ	3	*	b	*	*	b	c	*	*	d	b	c	*
	非行化	3	*	b	*	*	b	c	*	*	*	*	c	*
	なまいき	3	*	b	*	*	c	c	e	*	*	*	c	*
武術道場	通常	13	b	*	*	c	*	*	*	*	*	a	b	*
	貧乏	13	b	*	*	c	*	*	*	*	*	a	b	*
	ぶりっこ	13	b	*	*	b	*	*	*	*	*	b	b	*
	非行化	13	b	*	*	c	c	*	*	*	*	a	b	*
	なまいき	13	b	*	*	c	*	*	e	*	*	c	b	*
断食道場	通常	5	d	*	*	*	*	*	*	*	c	*	a	d
	貧乏	5	d	*	*	*	*	*	*	*	c	*	a	d
	ぶりっこ	5	d	*	*	*	*	*	*	*	c	*	a	d
	非行化	5	d	*	d	*	*	*	*	*	c	*	a	d
	なまいき	5	d	*	*	*	*	*	e	*	c	*	a	d
ダンス教室	通常	13	c	*	*	c	*	b	*	*	b	*	b	*
	貧乏	13	c	*	*	c	*	b	*	*	b	*	b	*
	ぶりっこ	13	c	*	*	c	d	b	*	*	b	*	b	*
	非行化	13	c	*	*	*	*	b	*	*	b	*	b	*
	なまいき	13	c	*	*	c	*	b	e	*	b	*	b	*
料理教室	通常	10	*	*	c	*	*	*	a	b	*	*	c	*
	貧乏	10	*	*	c	*	*	*	a	b	*	*	c	c
	ぶりっこ	10	*	*	*	*	*	*	b	b	*	*	c	*
	非行化	10	*	*	*	*	*	*	c	b	*	*	c	*
	なまいき	10	*	*	c	d	*	*	c	b	*	*	c	*
絵画教室	通常	15	*	c	*	*	*	*	*	a	*	*	c	*
	貧乏	15	*	c	d	*	*	*	*	b	*	*	c	*
	ぶりっこ	15	*	c	*	*	*	*	*	a	*	*	c	*
	非行化	15	*	c	*	b	*	*	*	b	*	*	c	*
	なまいき	15	*	c	*	*	*	*	*	a	*	*	c	*
音楽教室	通常	15	*	*	*	c	*	c	*	a	*	*	c	*
	貧乏	15	*	*	d	*	*	c	*	b	*	*	c	*
	ぶりっこ	15	*	*	*	b	*	c	*	b	*	*	c	*
	非行化	15	*	*	*	c	*	c	*	c	*	*	c	*
	なまいき	15	*	*	*	c	*	c	*	a	*	*	c	*
行儀見習い	通常	15	*	*	*	*	c	a	*	*	c	*	b	*
	貧乏	15	*	*	*	*	c	a	*	*	c	*	b	*
	ぶりっこ	15	*	*	*	b	c	b	*	*	c	*	b	*
	非行化	15	*	*	*	*	c	d	*	*	c	*	b	*
	なまいき	15	*	*	*	*	c	c	e	*	c	*	b	*



まんが／東京都　ポチさん

ポイント Q&A

Q：お金の収入、支出の計算がめんどくさいのですが、なにか簡単にわかる方法はないのですか？
A：スケジュール入力中にスタートボタンを押してみて下さい。画面に現在入力中のスケジュールの収支の予定が表示されます。ただ、完全成功を基準に表示されるので、参考程度にしておいたほうが良いかもしれません。

「アルバイト」におけるパラメータの変動一覧

	娘の状態	学費	スタミナ	知力	気力	プライド	モラル	気品	気だて	センス	魅力	武勇	ストレス	備考
農場	通常	14	c	*	*	d	c	d	*	d	*	*	b	*
	貧乏	14	c	*	*	d	c	d	*	d	*	*	b	*
	ぶりっこ	14	c	*	d	d	c	d	*	d	*	*	a	*
	非行化	14	c	*	*	d	c	d	*	d	*	*	b	サボる
	なまいき	14	c	*	*	d	c	d	*	d	*	*	b	断られる
市場	通常	12	*	c	c	d	d	d	*	*	*	*	b	*
	貧乏	12	*	c	c	d	d	d	*	*	*	*	b	*
	ぶりっこ	12	*	c	c	d	d	d	*	*	*	*	b	*
	非行化	12	*	c	*	d	*	*	*	*	*	*	b	サボる
	なまいき	12	*	c	c	*	*	*	*	*	*	*	b	断られる
大工	通常	18	*	*	c	*	*	d	d	c	*	c	b	*
	貧乏	18	*	*	c	*	*	d	d	c	*	c	b	*
	ぶりっこ	18	*	*	d	d	*	*	*	c	*	*	a	*
	非行化	18	*	*	c	*	*	d	d	c	*	c	b	*
	なまいき	18	*	*	c	*	c	d	d	c	*	c	c	*
メイド	通常	12	*	*	*	d	*	c	d	*	c	*	a	*
	貧乏	12	*	*	*	d	*	c	d	*	c	*	a	*
	ぶりっこ	20	*	*	*	c	*	c	d	*	c	*	a	*
	非行化	12	*	*	*	d	*	c	*	*	c	*	a	サボる
	なまいき	12	*	*	*	d	*	c	d	*	c	*	a	サボる
鉱山	通常	20	*	*	*	*	d	d	c	*	*	c	a	*
	貧乏	20	*	*	c	*	d	d	*	*	*	c	b	*
	ぶりっこ	20	*	*	*	*	*	*	c	*	*	c	a	断られる
	非行化	20	*	*	*	d	*	d	c	*	*	c	a	サボる
	なまいき	20	*	*	c	*	c	*	c	*	*	c	b	*
子守り	通常	12	*	*	*	d	c	*	c	d	*	*	a	*
	貧乏	12	*	*	*	d	c	*	c	d	*	*	a	*
	ぶりっこ	12	*	*	*	d	c	*	c	d	*	*	a	*
	非行化	12	*	*	*	d	c	*	c	*	*	*	a	*
	なまいき	12	*	*	*	*	c	*	c	*	*	*	a	断られる
家庭教師	通常	16	*	c	d	*	*	*	c	*	*	*	a	*
	貧乏	16	*	c	d	d	*	*	*	*	*	*	a	*
	ぶりっこ	16	*	c	*	*	*	*	c	*	*	*	a	*
	非行化	16	*	*	c	c	d	*	*	*	*	*	a	*
	なまいき	16	*	c	*	*	c	*	c	*	*	*	a	断られる
酒場	通常	15	*	*	*	*	d	d	c	*	c	*	a	*
	貧乏	15	*	*	c	d	*	*	*	*	*	*	b	*
	ぶりっこ	20	*	*	c	c	d	*	*	*	*	*	a	*
	非行化	15	*	*	d	d	*	*	*	*	*	*	a	サボる
	なまいき	15	*	*	*	*	d	d	c	*	c	*	a	*
家事手伝い	通常	1	c	*	c	d	c	*	c	d	*	*	b	*
	貧乏	1	c	*	c	d	c	*	c	d	*	*	b	*
	ぶりっこ	1	c	*	c	d	c	*	c	d	*	*	b	*
	非行化	1	c	*	c	d	c	*	c	d	*	*	b	*
	なまいき	1	c	*	c	d	c	*	c	d	*	*	b	*

アルバイトに成功する秘けつ「雇用条件」と「必要能力」

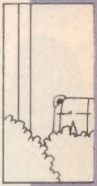
▼まずは雇用条件を満たさないと話にならないぞ。

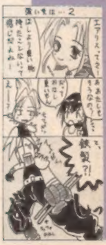
▲必要能力を上げてアルバイトの成功率を高めよう。

選択できるアルバイトの種類が年齢によって増えていった前作、前々作と違い、この『プリゆめ』では現在のパラメータによって職種が変化（減る場合もあり）するのだ。また、アルバイトが成功するのも不成功になるのもパラメータ次第となっている。そこで、アルバイトが選べる条件である「雇用条件」と正否判定で参照される「必要能力」を表にまとめてみた。上の表（アルバイトにおけるパラメータ変動一覧）とあわせて、ムダなスケジュールを組むことのないように上手にお金を稼いでほしい。

アルバイト別雇用成功対象能力

	雇用条件	必要能力(数値以上)
農場	スタミナ100以上	気力(40)
市場	気力80以上	気力(50)
大工	気力150以上	スタミナ(60)
メイド	気品80以上	気だて(60)
鉱山	スタミナ200以上	気力(100)
子守り	スタミナ50以上	気力(20)
家庭教師	知力300以上	魅力(70)
酒場	スタミナ100以上	気力(80)
家事手伝い	なし	スタミナ(30)





まんが／愛媛県　むにちゃんさん

ポイントQ&A

Q：ゲーム中、自宅にオープニングで見た女の人が訪ねてきました。どんな意味があるのでしょうか？
A：その人物は父娘の信頼度が低いときに、ときどき様子を見に現れるようです。訪問時にはとくに問題はないのですが、あるエンディングの引き金になっていることは間違いありません。信頼度の値には注意すべきでしょう。

◉「お休み」だって重要な育成ポイントだ

ストレスが溜まり過ぎると病気になる、これは『プリゆめ』をプレイしたことのある人なら誰でも知っている常識。病気になってしまうと、パラメータの低下や行動の制限などが起きてしまい、狙ったエンディングに向けて大きく後退してしまうことになる。そんな事態を未然に防ぐためのコマンドが、この「お休み」なのだ！　「お休み」は、①自由行動、②バカンス、③自宅で休む、④入院の４つに大きく分類される。ただし、③と④は、すでに病気になってしまったときの選択で、完治するまでこの行動しか取ることができなくなる。この２つの行動が及ぼす詳しい効果は、下の表を見てもらうとして、まずは①の自由行動。娘がどんな行動をするかは、右の「自由行動表」の通りなのだ。基本的にお金がかかる「お休み」は、自由行動だと比較的安上がりで済む反面、ストレス減少率も悪く、ほかのパラメータに悪影響を与えるリスクもある。②のバカンスは、ストレス減少率もさることながら、季節に対応したパラメータがぐんぐん伸びるのがウレシイ。ただし、費用はえらくかかるのだ。①も②も、そこでしか起こらないイベントなどもあり、場合によってエンディングを左右する出会いなどもある。ただの〝ストレス解消の場〟と軽く見ずに、効果的にスケジュールの中に組み込んでいこう。

【娘】お父さ～ん！　私、バカンス行きた～い♡
【父】どうしたんだい、イキナリ？　あんまりストレスは溜まっているようには見えないが。
【娘】ちょっと早いけど、初夏の海が見たくなって。それに、親子の信頼関係を深めるのにもいいんじゃない？
【父】たまにはいいかな……って、娘よ。バカンスに行っても親子の信頼関係は上がることはないんだぞ。
【娘】え、そうなの？
【父】そうなの！　下の表を見て、上がるパラメータをチェックして効率の良いバカンスを過ごそうよ。

自由行動表

	通常	ぶりっこ	貧乏性	なまいき	非行化
買い物	20%	40%	*	45%	25%
食べ歩き	20%	40%	*	45%	25%
家でのんびり	40%	10%	45%	*	*
散歩	20%	10%	45%	10%	25%
悪い仲間と～	*	*	*	*	25%
内職	*	*	10%	*	*

●表内の「*」は、「変化なし」を表します。

自由行動におけるパラメータ変動表

	費用	スタミナ	知力	気力	プライド	モラル	気品	気だて	センス	魅力	武勇	ストレス	体重
買い物	5	*	*	↓	*	↑	*	*	↑	*	*	↓	*
食べ歩き	3	*	*	↑	*	*	*	*	*	*	*	↓	↑
家でのんびり	0	*	*	↓	*	*	*	*	↓	*	*	↓	*
散歩	0	↑	*	*	*	*	*	*	*	*	*	↓	*
悪い仲間と～	10	*	*	↓	↑	*	*	*	*	*	*	↓	*
内職	A	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	↑	*

●表中のAは、内職を１日すると３の収入があることを表す。

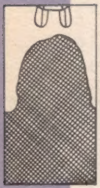
バカンスにおけるパラメータ変動表

	費用	スタミナ	知力	気力	プライド	モラル	気品	気だて	センス	魅力	武勇	ストレス	体重
春のバカンス	30	↑	*	*	*	*	*	*	↑	*	*	↓	*
夏のバカンス	35	*	*	*	*	*	*	*	*	↑	*	↓	*
秋のバカンス	25	↑	*	*	*	*	*	*	↑	*	*	↓	*
冬のバカンス	20	*	*	↑	*	*	*	*	↑	*	↑	↓	*

病気療養中におけるパラメータ変動表

	費用	スタミナ	知力	気力	プライド	モラル	気品	気だて	センス	魅力	武勇	ストレス	体重
自宅で休む	0	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	↓	*
入院	10	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	↓	*

▲「自宅で休む」を選択した場合は、★印の中からランダムで３つのパラメータが選ばれ、現在の娘の数値から１つずつ減っていく。ただしスタミナは、50未満ならそれ以上は下がることはない。



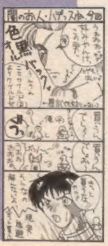
実はお買い物は育成の重要なポイント

「お買い物」による育成のメリットは、①いつでも実行可能、②時間が進まない、③マイナス作用（ストレス減少は○として）がない、というのが挙げられる。行商人のアイテムほど特定のパラメータを上げることはできないが、同じモノを何個も買える点は魅力的だ。とくに「ごちそう」などは、緊急時のストレス減らしに最適のアイテム。

◀毎日営業、いつも変わらぬ品揃え。まさにコンビニエンスに利用できるね。

マライヤさんのお店の商品リスト

品名	価格	効果
ぬいぐるみ	110G	気だて＋15、信頼度＋１
詩集	160G	知力＋10、センス＋15、
花束	200G	魅力＋12、信頼度＋１
ごちそう	120G	スタミナ＋12、ストレス－80、体重＋ 0.5、信頼度＋１
すずしい服	120G	スタミナ（夏＋20、冬－30）、魅力＋15、信頼度＋２
あたたかい服	200G	スタミナ（夏－30、冬＋20）、魅力＋15、信頼度＋２
動きやすい服	150G	気力＋10、魅力＋10、信頼度＋２
豪華なドレス	500G	気品＋10、魅力＋25、信頼度＋２、14歳以下着用不可
おしゃれな服	300G	気だて＋10、魅力＋20
スマイル	タダ	効果はないが、状態によって娘の対応が違うぞ。



まんが／神奈川県　あぢあの華さん

ポイントQ&A

Q：カワイイ娘のために、パラメータをオールＭＡＸにしたいのですが何かコツみたいなものはあるんですか？
A：ストレス以外のパラメータを999にする道は険しいようでコツさえつかんでしまえばかなり楽なのだ。大きなカギを握るのはチャイニーズオークの商品。どのアイテムも買えばパラメータがグンと上がる。（右ページに続く）

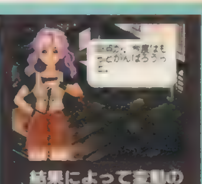
◉どうせならテストでも"イイ点"とらせたい!

▲こんな結果にならないためにも、日頃の精進が必要なのだ。

教会と断食道場を除く、すべての習いごとで行われる"テスト"。内容の違いこそあれ、テストの結果が悪かった場合はいろいろな弊害（パラメータの低下やストレスの上昇など）が起こる。さらにライバル出現時なら、自分の点数に関係なく、ライバルに負けてしまうとさらにパラメータが低下する場合もある。基本的には同じ習いごとを継続していれば良い点は取れるようにはなるが、「採点の内容を細かく知りたいっ」というアナタのために、ここではその傾向と対策をまとめてみた。これでテストもバッチリなはずだ。

学校

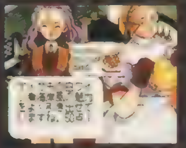
学校におけるテストは①一般常識、②歴史、③数学、④文学の4教科各25点満点の計100点満点。採点の基準となるのは、①はアルバイトの経験、②通学回数、③知力、④知力とセンスの平均値となっている。とくに①などは学校では学びようがないので、テスト前にはいろいろなアルバイトを豊富に経験しておくのが良いだろう。



結果によって変動の可能性があるのは、気力、プライド、信頼度、ストレスの4つ。50点以上ならば低下することはない。満点なら、奨学金1000Gを貰える。また、良い点数を取り続けると賞金援助か、授業料半額免除となる。

料理教室

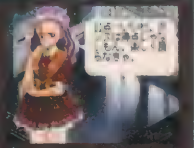
料理教室のテストは調理実習。採点のポイントは①盛り付け、②味付けの各50点ずつ。実際に娘さんが、数あるレパートリーの中から作ってくれるのだが、評価の基準となるのは①気だてとセンスの平均値、②通学回数である。美観はともかく、「なんとも言えない味」などと評価されないように、味付けだけはキチンと学んでおきたい。



変動する可能性があるのは、気力、プライド、モラル、気だて、信頼度、体重、ストレス。この中のモラルと体重は、ハイター出現時にしか影響はない。種類は多いがマイナス要素は少ないので、安心できるテストかも。

ダンス教室

大勢のゲストの前で1人で踊らされるのが、このダンス教室のテスト。①技術点、②芸術点の50点ずつで採点され、それぞれ①通学回数、②魅力、センス、スタミナの平均値が重要なポイントになるのだ。ダンス教室は、意外にも複数のパラメータが上がる貴重な場所。テストのためだけじゃなく、足しげく通うのも良いかもしれない。



気力、プライド、モラル、気だて、ストレスが、ココで変動する可能性のあるパラメータ。ただし、気だてが変動するのは、チャーミー出現時に、テストで彼女に勝ったときのみ。また、ここでも満点で奨学金が出るぞ。

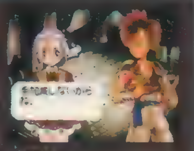
音楽教室

普段は一生懸命に楽器の練習をしているのに、いざテストになると歌を唄わせられる変な教室。①技術点、②芸術点の2つの観点から採点、それぞれ50点満点。①は通学回数、②はセンスと魅力の平均値で判定される。ただ1つ注意が必要なのは、魅力がこの教室では上昇しないこと。ひたすら通い続けるだけでは満点を取るのは難しいのだ。

この教室で変動する可能性のあるのは、気力、プライド、モラル、気品、魅力、ストレスと、種類はとても多い。だが1度にすべてが変動するワケでもないし、50点以上取っていれば、まず低下はない。満点では奨学金も貰える。

武術教室

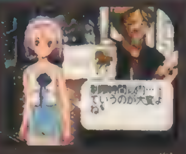
武術道場はテスト方式が特殊で、3本先取の試合形式。対戦相手も5人の候補の中から、娘の武勇値に1番近い相手が選ばれる（アリエール登場時は彼女が相手）のだ。ちなみに、アリエールを含む5人の対戦相手は、フェイズごとにどんどん成長している。しっかりと道場に通って武勇を鍛えておかなければ、試合に勝つのは難しいぞ。



変動する可能性のあるのは気力、プライド、モラル、気品、気だて、魅力、ストレスの7つ。勝てば上昇、負ければ低下とわかりやすいが、点数による判定がないため娘の状態によって変動するパラメータが変わってくるぞ。

絵画教室

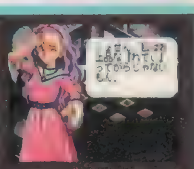
絵画教室なだけに、このテストは、実際に絵を描かされることになる。ちなみに、娘が完成させた絵を見ることもできちゃうのだ。①技術点、②芸術点の各50点ずつの評価が下され、①は通学回数、②はセンスをそれぞれ参照する。わかりやすい採点基準の通り、繰り返し教室に通うことで、テストの点数もだんだんと上がっていくハズだ。



変動する可能性のあるパラメータは、気力、プライド、モラル、気品、魅力、ストレス。芸術家は気難しいのか、高得点（満点でもストレスが増えることも）でも、パラメータが下がる場合もあるのだ。奨学金（満点時）あり。

行儀見習い

行儀のテストと言われてもピンとこないが、ここでは①作法と②優雅さに対してのチェックをする。①は通学回数、②は気品と魅力の平均値で判定。モラルは行儀見習いでも上昇するが、伸びは今イチなので、上げたいならほかの手段を考えた方が無難かも。もっとも気品と魅力のパラメータさえ高ければとくに問題はないのだが。



気力、プライド、モラル、気品、気だて、魅力、ストレスと変動する可能性のあるパラメータは多い。この中でも気だては、ナテラにテストで勝ったときにのみ上昇するだけ。さらに100点をとれば奨学金も貰えるぞ。

まんが／福岡県 うに頭改さん

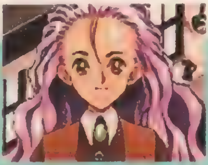
ポイントQ&A (左ページの続き)彼は定期的にちゃんと現れるので、その月を把握してアイテムを全部買えるだけのお金を持っていれば早いうちにオールＭＡＸへの道が開かれるぞ。お金の溜め方は、バイトの成功率を毎回100%にすればＯＫ。彼が来る前にお金をたんまり稼いでおこう。

◉娘の状態変化のカラクリの詳細を大公開！

娘がなりうる6つの状態。その成立条件と直る条件をここでは紹介するが、場合によって条件が2つ以上重なることもある。そのときは病気＞非行化＞なまいき＞貧乏性＞ぶりっこ＞通常の順に状態が変化するのだ。しっかり覚えておこう。

【娘】お父さん。私がどんな状態だったら一番嬉しい？
【父】[redacted]
【父】だってお前が一生懸命働いてくれるんだモン

※表内の「＊」は「変化なし」を表します。



通常状態

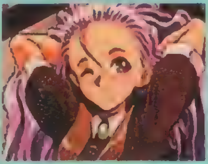
◀普通の物腰に普通の対応。とくに問題はないが、当たり前すぎておもしろくないかもしれない。

通常という名の通り、娘の基本となる状態。別段、これといった特長も弊害もなく、普段はこの状態を保つのがイイだろう。だが、必ずしもベストというわけではなく、お勉強やアルバイトによっては影響のあるモノ（詳しくは前ページ参照）や、エンディングによってはほかの状態の方が狙いやすいモノもあるので、臨機応変な対応も必要だぞ。

「会話」によるパラメータ変動一覧

	あいさつ	やさしく	きびしく
10～14歳	気力＋	ストレス－	ストレス－
	モラル＋、ストレス－	ストレス－	＊
	ストレス－	信頼度＋	ストレス＋
15～17歳	気力＋	気だて＋	ストレス－
	ストレス－	ストレス－	信頼度＋
	信頼度＋	＊	ストレス＋

ぶりっこ状態



▲ただでさえカワイイ娘なのに……こんな状態なら長く続いてほしいところ？

語尾に“♡”がついたりして、見ているぶんにはとてもカワイイのだ。鉱山のアルバイトを断られてしまったり、メイドと酒場での日給が増えたりする以外はとくに変化（日給が増えるのはイイことだし）はなく、煩悩多きパパさんには、この状態がもしかしたらベストと言えるかもしれない。

状態の変化する条件

なる条件

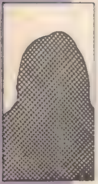
①魅力がプライドより高くなった。②魅力がモラルの2倍以上になった。③魅力が｛(30×年数)＋150｝の値より大きくなった。以上の条件をすべて満たした場合、娘はぶりっこ状態になる。

直る条件

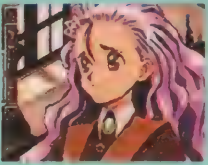
①（魅力＋50）よりプライドが大きくなる。②魅力よりモラルが大きくなる。以上のどちらかの条件を満たせば、ぶりっこ状態から脱する。また、優先順位の高い状態の条件を満たしたらOKだ。

「会話」によるパラメータ変動一覧

	あいさつ	やさしく	きびしく
10～14歳	気力＋	ストレス－	信頼度＋
	ストレス－	信頼度＋	気力－
	＊	信頼度＋	信頼度－
15～17歳	気力＋	プライド＋	気だて＋、信頼度＋
	＊	ストレス－	信頼度＋
	＊	信頼度＋	信頼度－



貧乏性状態



▲しっかり者になってくれるのはいいが、ずっとしかめっ面を眺めているのは寂しい。

どこか浮かない表情を見せる娘に、思わず罪の意識を感じてしまう貧乏性状態。ほかの状態よりも、お勉強やアルバイト実行時に余分なパラメータが少しだけ低下する傾向があるが、気にするほどでもない。むしろ、娘に心配をかけていることの方が、父として問題である。

状態の変化する条件

なる条件

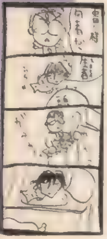
①所持金が借金限度額の100G手前になる。②プライドが｛(60×年数)＋150｝より小さくなる。以上の条件を両方満たした場合、貧乏性状態へと変わる。つねに借金には気をつけるようにしよう。

直る条件

貧乏性状態が治る状態はひどく単純で、所持金を500G以上に増やすこと。笑顔の娘を見たいなら、とにかく稼ぐ（のも娘だが）こと。ほかには、別の優先順位の高い状態の条件を満たすのも手だ。

「会話」によるパラメータ変動一覧

	あいさつ	やさしく	きびしく
10～14歳	モラル＋、ストレス－	気力＋	気力＋、ストレス＋
	＊	ストレス－	＊
	＊	ストレス－	信頼度－
15～17歳	＊	気力＋	気力＋
	＊	モラル＋	気力－
	＊	ストレス－	プライド－

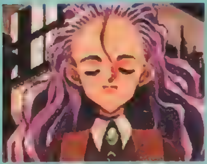


まんが／埼玉県　中蛇雀さん

ポイントQ&A

Q：街を散歩していたら、娘がネコに遭遇（大ゲサな）したんですが、あれは何かのイベントの一部なんですか？
A：イベントの一部というのは深読み。あれは春の自由行動中に一定確率で、ネコに会うというイベントです。飼うかどうかは、娘の気だてにかかってきますが、もし飼えたならば名前をつけて可愛がってあげましょう。

なまいき状態



▲そっち系統が好きなな人にはたまらないのでしょうが、自分の娘だと……パス。

なまいきというよりも、“タカビー”といった方がわかりやすいこの状態。娘の根拠のない自信も妙にカワイイのだが、アルバイト先で断られたり、サボったりする確率が高くなり、収入が一気に下がる場合もある。全6種類の状態中で、もっとも注意しなくてはならない状態かも……。

状態の変化する条件

なる条件

プライド＋気品が{(気だて＋モラル)×2}より大きくなったとき、娘はなまいき状態に。条件がわかりにくいが、気だてやモラルが低くならないように気をつけていれば問題はないはずだ。

直る条件

プライド＋気品が気だて＋モラルより小さくなればOK。書くのは簡単だが、単純に考えればなるときの条件よりも2倍キビシイことになる。やはり、やっかいな状態であることは間違いなしだ。

「会話」によるパラメータ変動一覧

	あいさつ	やさしく	きびしく
10～14歳	気力＋	プライド＋	ストレス－、信頼度－
	*	プライド＋	プライド－
	*	信頼度＋	ストレス＋
15～17歳	気力＋	プライド＋	プライド－
	*	プライド＋	プライド－
	*	信頼度＋	ストレス＋

非行化状態

▲非行ではなくボーイッシュになったと思えば、かえってカワイく見えたりして。

俗にいう“不良”な状態。何事に対しても斜に構えて、父娘の会話すらまともに交わせなくなる。それはアルバイト先でも同様で、ほとんどの仕事で雇ってもらえなくなるぞ。ただ、鉱山と大工はウマが合うらしく、効率がアップするのだ。そっち系を狙うときは、結構イイ状態か？

状態の変化する条件

なる条件

①モラルが300以下で、スタミナ＋武勇が{(モラル＋気品)×2}以上。もしくは、②モラルが50以下で、スタミナ＋武勇が200以上。以上のどちらかを満たしていれば、娘は非行化状態になる。

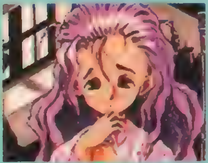
直る条件

①モラルが350以上になる。②スタミナ＋武勇がモラルより小さくなる。の、どちらかを満たせば直る。体力アップを先行させると陥りやすい非行化状態。たまには精神面も鍛えてあげるように。

「会話」によるパラメータ変動一覧

	あいさつ	やさしく	きびしく
10～14歳	気力＋	モラル＋	モラル＋、信頼度＋
	ストレス－	気力－	ストレス－
	*	ストレス＋	ストレス＋
15～17歳	気力＋	信頼度＋	モラル＋、信頼度＋
	ストレス－	気力－	ストレス－
	*	ストレス＋	気力、信頼度－

病気状態



▲娘のパジャマ姿はカワイイので一度は病気状態になるのもいいかも……。

無理がたたり娘が病気に。普段見れないパジャマ姿が拝めてラッキー！とか言ってる場合ではなく、実行中のスケジュールはキャンセルされ、自宅療養か入院のどちらかの行動しか選べなくなる。入院には1日10Gかかるが、ランダムで3つのパラメータが低下する自宅療養よりは効率が良いぞ。

状態の変化する条件

なる条件

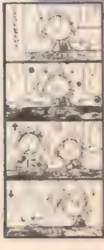
①ストレスがスタミナ以上になる。②ストレスが気力以上になる。以上の2つの条件で娘は病気になってしまう。病気におけるメリットは何もないから、ストレスだけは溜めこまないようにしよう。

直る条件

①ストレス×10がスタミナ以下になる。②スタミナ×10が気力以下になる。を両方満たせば、めでたく全快。病気もなりやすいが直り難い典型例。もちろんストレスが0になれば、自動的に直るぞ。

「会話」によるパラメータ変動一覧

	あいさつ	やさしく	きびしく
10～14歳	気力＋、ストレス－	気力＋	*
	気力＋、ストレス－	ストレス－、信頼度＋	ストレス＋
	*	信頼度＋	ストレス＋、信頼度－
15～17歳	気力＋、ストレス－、信頼度＋	気力＋	*
	気力＋、ストレス－	気力＋	ストレス＋、信頼度－
	*	ストレス－、信頼度＋	ストレス＋、信頼度－



まんが／埼玉県　みずしまちはやさん

ポイントQ&A

Q：夏になると、ときどきウズが「猛暑です」と言ってきますが、その時はどんな対処をすればいいのでしょう？
A：アルバイトなら酒場。給料が2倍になるぞ。お勉強なら武術道場がオススメ。スタミナと気力が通常よりグンと上がるのだ。気力を早めに上げたいときは、この猛暑の時がチャンスだ。

新スーパーロボット大戦

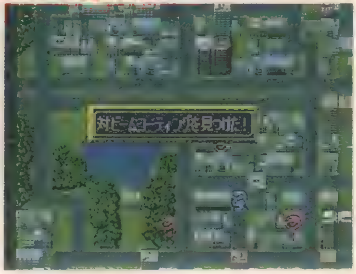
●発売日／96年12月20日●価格／¥6,800
●メーカー／バンプレスト
●ジャンル／S・RPG
●対応周辺機器／なし
●MC／3ブロック

これでバッチリ! 『新スパロボ』完全攻略集!!

新旧のアニメロボットたちが一堂に会する、夢のSLG「スーパーロボット大戦」シリーズ。その最新作がこの『新スーパーロボット大戦』。

このゲームではさまざまなキャラが登場するが、ここでは初心者がとまどいがちな、パイロット(キャラ)&ロボットの育て方とアイテムのより良い使用法。そして、全マップの隠しアイテム位置&ワンポイント攻略をお贈りする。これから初めてプレイする人はもちろん、2回目以降のプレイにも、きっと役に立つぞ。

▲戦闘シーンはリアルサイズのキャラがカッコイイのだ。



▶アイテムは確実に手にいれておかないと、後半のマップがツライ。

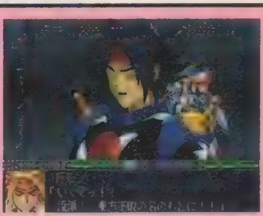
基本攻略1◉パイロットたちの特性を理解し、育てるキャラを決めよう

パイロットであるキャラクターは、戦って経験値を得ることでレベルアップしていく。いくらロボットを強化しても、操縦するパイロットのレベルが低いとお話にならない。前半はともかく、キャラの数が多くなる後半では、どのキャラを出撃させるか迷うことだろう。均等に全キャラを育てるよりも、オフェンスやサポートといった役割を決めて、少数精鋭で育てた方が結果的に強い部隊になるのだ。右に地上編、宇宙編それぞれのオススメキャラを紹介する。どのキャラを育てればいいか迷っている人は、ぜひ参考にしてほしい。

▲オリジナルキャラのリュウセイ、ライ、アヤは宇宙、地上両方のシナリオに登場する。

地上編

オフェンスは、リュウセイ、ドモンがオススメ。とくにドモンは後半1人で戦うマップがあるので、仲間になったら十分に育てておこう。また、ワッ太も敵を倒したときにもらえる資金がほかのキャラより多いので使える。サポートでは、補助系の精神コマンドの揃っているアヤ、ピート、岡めぐみ、レインといったキャラがいいぞ。



▲地上編のエースはやはりドモン。仲間になるのが遅いがアレンビーも強いぞ。

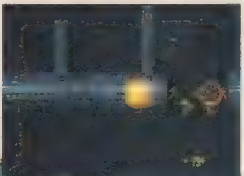
宇宙編

宇宙編の攻撃の要は、やはりウッソ&アムロのニュータイプコンビ。この2人は、つねに最強のユニットに乗せてあげよう。資金はかかるが、獣戦機隊も強い。サポートキャラとしては、シュラク隊や弓さやかなどがオススメ。アヤは戦闘時のHP削り役としても最適。また「補給」も覚えるので、後半は精神コマンドでもサポート。

▲大勢いるシュラク隊は、好きなキャラを2～3人選んで育てよう。

基本攻略2◉限りある資金でムダのないパワーアップをしていくには?

このゲームの主役といえるロボットたち。それらのパワーアップには、与えられた資金で改造するしかない。ムダのない改造を心がけないと、すぐ資金不足になってしまうぞ。ポイントはスーパー系とリアル系のロボットでは、重要なパラメータが違うということ。スーパー系が装甲とHP、エネルギー。リアル系は運動性をメインにパワーアップしよう。また、武器は各ロボット1～2種類のメインで使うものだけパワーアップするように。上げるときは2段階ぐらい一気に上げた方が効果が高い。



▲マップ兵器はなにかと便利。資金の許す限りパワーアップ。
◀R－1、3はリアル系、R－2はスーパー系のロボットだ。

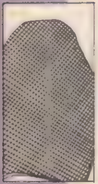
強力な「マップ兵器」を作ろう

ある特定の武器を8段階目まで改造すると、同名のマップ兵器が追加されることがある。下にマップ兵器を持つことのできるユニットをまとめてみた。どれもなかなか強力だが、とくにウイングガンダムは、ただでさえ武装が少ないので、ぜひマップ兵器を作っておきたい。もちろん、もとの武器も今まで通り通常の兵器として使えるので安心してほしい。

- V2アサルトガンダム／V2アサルトバスターガンダム(光の翼)
- ゴッドガンダム(爆熱ゴッドフィンガー)
- ダンクーガ(ダイガン)
- ウイングガンダム(バスターライフル)

ポイントQ&A

Q：このゲームには2つのシナリオがありますが、宇宙編と地上編どちらから始める方がいいのですか?
A：難易度的に見れば、ユニットも強いし地上編の方がやさしくなっている。また、登場ユニットを見ると地上編はボルテスVやガイキングといったスーパーロボット系が多く、宇宙編は逆にリアル系が中心のユニット構成だ。



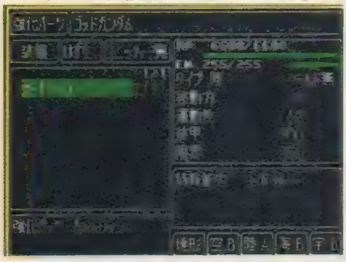
まんが／愛知県 み由姫さん

©永プロ©サンライズ・NTV©創通エージェンシー・サンライズ©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日
©ダイナミック企画©東映©東北新社©フジテレビ・東映動画©BANPRESTO 1996

基本攻略３◉アイテムのよりよい使用法

ゲーム中に登場するアイテムは全部で30種類。マップクリア後にもらえるものもあるが、ほとんどはマップごとに隠されているものを自分で発見しなければならない。ぜひ入手しておきたいのは、マグネットコーティングといった運動性をアップさせるもの（もちろんパワーアップのための資金は確実に手に入れよう）。逆に、運動性が下がるアーマー系のアイテムは、装備すると移動力や運動性が下がるアイテムなので、無理して取る必要はないだろう。さて、入手したアイテムを装備させる場合は、スーパー系には移動力アップのブースター系やエネルギーの消費率が減るチップ系のアイテムがオススメ。リアル系は射程距離アップの高性能レーダーや運動性の上がるアイテムを装備させておくといいぞ。

右に全アイテムとその効果を掲載するので、これを見ながらプレイしよう。なお、表のアイテム名のあとにあるカッコ内の略称は、マップ攻略でのアイテム座標表内での名前なので注意。



◀勝利条件の厳しいマップは、無理せず装備系のアイテムだけを狙おう。

アイテム名	効果
高性能レーダー（高レーダー）	射程１以外の武器射程が１増える
ミノフスキークラフト（Mクラフト）	移動タイプを「陸空」にする
ブースター	移動力＋１
メガブースター（Mブースター）	移動力＋２
アポジモーター（Aモーター）	移動力＋１、運動性＋５
マグネットコーティング（MC）	限界＋10、運動性＋５
バイオセンサー（Bセンサー）	限界＋15、運動性＋８
カートリッジ	全弾丸の補給（自動）
サイコフレーム（Sフレーム）	限界＋25、運動性＋10
対ビームコーティング（Bコート）	弱いビームを無効化
Ｉフィールド発生機（Ｉ発生機）	中程度のビームを無効化
ＨＰ回復	毎ターンＨＰを500回復
ＥＮ回復	毎ターンエネルギーを10回復
チョバムアーマー（Cアーマー）	HP＋500、運動性－３、装甲＋100
ハイブリッドアーマー（Hアーマー）	HP＋550、運動性－６、装甲＋150、移動力－１
ガンダリウム合金（G合金）	HP＋600、運動性－９、装甲＋200、移動力－１
ゾルマニウム合金（Z合金）	HP＋700、運動性－10、装甲＋150、移動力－２
超合金Ｚ	HP＋750、運動性－12、装甲＋200、移動力－２
マキシンガル合金（M合金）	HP＋800、運動性－15、装甲＋250、移動力－２
超合金ニューＺ（超合金N）	HP＋1000、運動性－10、装甲＋250、移動力－１
チップ	武器のエネルギー消費率20％減
Mチップ	武器のエネルギー消費率25％減
Hチップ	武器のエネルギー消費率30％減
Sチップ	武器のエネルギー消費率35％減
HM強化チップ（HMチップ）	武器のエネルギー消費率50％減
金塊2000（2,000）	資金＋2,000
金塊5000（5,000）	資金＋5,000
金塊10000（10,000）	資金＋10,000
金塊20000（20,000）	資金＋20,000
金塊40000（40,000）	資金＋40,000

ポイント攻略1◉まずは共通の１～７話を攻略

地上編、宇宙編どちらに進むにしても１～７話までのマップは同じもの（地上編の場合は７話はないに等しいが）なのだ。ここでは、それぞれに進む場合の１～７話の戦い方を伝授しよう。詳しくは下のカコミを見てもらうとして、どちらに進む場合でも隠しアイテムは、できるだけ入手しておこう。とくに３話のブースターと６、７話のMC（地上編の場合は７話のアイテムは取れないが）は確実に。

右の表のアイテム座標は（横軸,縦軸）で表されている。例えば（27,13）だったら、カーソルをマップの一番左上に合わせて右に27マス移動させ、その場から下に13マス移動させた地点にアイテムが隠されている。

1	2,000	27,13
2	2,000	12,03
	2,000	16,07
	2,000	06,07
3	2,000	23,09
	2,000	05,38
	ブースター	13,18
4	2,000	10,06
	2,000	01,14
5	2,000	38,13
	2,000	04,05
6	2,000	31,11
	2,000	14,13
	MC	33.03
7	2,000	31,19
	2,000	19,17
	MC	19,07
	Cアーマー	05,05

◀比較的難易度の低い序盤は、確実にアイテムを入手。使わないユニットは、念のため母艦に収容しておこう。

地上編を目指す人は……

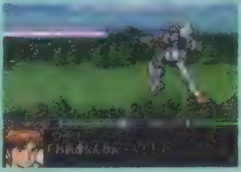
３話に登場する、マジンガーＺとアフロダイＡは宇宙編のユニット。この２体は基地の上で待機させ、トライダーやガイキングで敵を倒すようにしよう。４話のシュラク隊もすぐ大空魔竜に収容し、同じようにトライダーなどで戦おう。６話も同様。ウッソ&シュラク隊はひたすらガードさせ、トライダーでトドメを刺す。また、アイテムのMC（崖の上にある）は忘れずに回収しよう。７話はメッセージが選択したとたんに終了する。

▶ほかのユニットより、多く資金をもらえるトライダーでトドメを刺そう。

宇宙編を目指す人は……

この共通マップで宇宙編のユニットはマジンガー系とVガンダム系のみ。３話では、大空魔竜隊はできるだけ使用せず、マジンガーＺ&アフロダイＡのみで戦うようにしよう。４話もマジンガー系ユニットでトドメを刺すようにしたい。シュラク隊ユニットは、後で勝手にレベルアップするから、放っておいてもいい。

６、７話はウッソだけでクリアすることも可能。彼は、ここで育てておかないとあとがツラくなる。ほかはサポート。



▶ウッソは、敵の弱い序盤で育てておこう。後できっと役に立つぞ。

まんが／大阪府　山野ちぢさん

ポイントQ&A

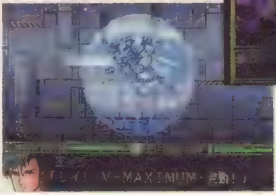
Q：隠し面で登場するジュリアはどういう精神コマンドを覚えるのですか？

A：「レイズナー」の主人公、エイジのお姉さん、アルバトロ・ナル・ジュリア・アスカ。彼女は登場したときすでに愛、信頼、幸運、復活、激励を覚えているハズ。残りはレベル50で奇跡を覚えるのだ（かなりムズいけど）。

ポイント攻略2◉ハデな戦闘シーンのオンパレード…地上編

ポイントは14話から仲間になるSガンダム（ドモン）をいかに育てられるか、ということ。27、31、34話と彼1人で戦うマップがあることから、以後地上編は彼を中心にストーリーが進むのだ。長距離戦が得意なR－1、ライディーンで敵の体力を減らし、接近戦用のSガンダムが突っ込んでトドメを刺す、というのが必勝パターンになるだろう。Sガンダムは仲間になった時点から、資金を惜しまずパワーアップさせていく。その際、運動性とシャイニングフィンガー、シャイニングストライクをメインに上げるといいぞ。ドモンは32話からGガンダムに乗り換えるが、Sガンダムで改造した分はそのまま受け継がれるので心配ない。ほかにはR－1、ライディーン、トライダーがなかなか強い。R－2はどちらかというとスーパーロボット系にあたるが、攻撃力の低さからイマイチ使いにくい。レイズナーも射程は長いが、V－MAX以外の武器が弱いので無理に育てる必要はない。

▲地上編をラクに進めたいのなら、ドモン＆Sガンダムを育てよう。



◀V－MAXは強いのだが、使用条件が難しいのが問題。

8話▶ガンダムファイト

01,01	2,000
13,18	2,000
04,16	5,000
28,21	Bコート

5ターン目に敵増援。ダンケルはHPが50以下か、敵の数が3体以下で退却。ダンケルが退却もしくは倒されると、ズールは退却してしまう。

▼

9話▶SRX計画

13,24	5,000
14,11	2,000
28,17	2,000
32,06	2,000

3ターン目と7ターン目に3体ずつ敵の増援が出現。ジャンギャルはダメージを受けると退却するので、早めに帰ってもらった方がラク。

▼

10話▶天才パイロット、ライ

14,18	2,000
34,13	5,000
50,18	チップ
28,06	2,000
41,20	5,000
54,03	高レーダー

3ターン目に敵増援。マップ右方にいるフーレは5ターン目もしくはHPが半分以下で退却するので無視してよい。

▼

11話▶大空魔竜防衛命令

29,21	2,000
15,24	2,000
34,16	5,000
22,04	EN回復

最初のイベントで大空魔竜が行動不能に。大空魔竜が破壊されるとゲームオーバーになるので注意。R－1、2は森の境目あたりで敵を食い止め、ライディーンは基地の上で両機を援護。2、4ターン目に敵増援。4ターン目に現れるキラーはHP半分以下で退却する。

▼

12話▶初めての調査

30,09	2,000
22,17	2,000
15,21	Z合金

敵の数が4体以下になると増援。この増援イベントが4回起こると、味方のユニットは強制退却しクリアとなる。

▼

13話▶ヒイロとリリーナ

13,18	2,000
35,12	2,000
19,20	2,000
17,30	Mブースター

ダンケルのHPの減り方によって、2回敵増援。HPが半分近くになるとダンケルは退却し、3回目の増援が出現。

▼

14話▶その名は東方不敗

08,14	Bコート
13,17	MC
05,26	G合金

▼

15話▶強奪

25,07	2,000
18,13	2,000
16,32	5,000
06,35	10,000
16,20	チップ
02,05	EN回復

いなくなっていたトライダーG7が戻り変形可能に。3ターン目に敵増援。

▼

16話▶先制攻撃

11,37	Mクラフト
32,12	ブースター
22,17	2,000
06,13	5,000
06,26	10,000

ジャンギャルにダメージを与えないと、敵が7体以下になると増援（ただし、3回まで）が現れる。

▼

17話▶特訓!ボルテスチーム

22,2	02,000
22,07	2,000
35,14	HP回復

3ターン目に敵増援。基本的に基地の上で戦っていれば楽勝。

▼

18話▶彼の名はエイジ

02,21	10,000
04,04	カートリッジ
14,01	Bセンサー

3ターン目に敵増援。ボルテスは合体して戦った方が楽に勝てる。

▼

19話▶ボアザンの誇り

19,24	2,000
27,22	2,000
39,35	10,000
27,11	カートリッジ
11,06	Z合金

全ユニットが強制出撃させられるので、育てていないユニットは大空魔竜に収容しよう。6ターン目に敵の増援。ボスのジャンギャルはHPが半分以下になると自力で回復。次にHPが20%以下になったときに、プレイヤーキャラに攻撃してくる（味方のターンの場合でも）。このとき防御か回避すればイベントが発生。ジャンギャルが退却しクリア。反撃すると、敵を全滅させるまでこのマップは終了しない。

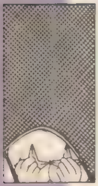
▼

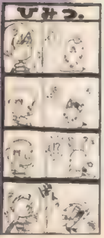
20話▶裏切り

27,20	5,000
19,10	Mチップ
08,25	MC

19話のジャンギャルのイベントで防御か回避をしているとイベントが起こり、健一でハイネルを説得可能に（ただし3回実行する）なる。反撃してた場合は、5ターン目にイベントが起こり、勝利条件が変わる。その場合のハイネルはまず倒せないので退却しよう。

▼





まんが／広島県　たわし星人さん

ポイントQ&A

Q：20話で仲間になるハイネルは、やっぱり仲間にした方がいいのですか？
A：仲間にすると21と22話だけいっしょに戦ってくれる。確かにいた方がラク。とくに21話は、水中の戦いのため全ユニットの攻撃力が下がるので、強力な彼がいた方がクリアは早くなるぞ。

新スーパーロボット大戦

21話▶ネッサー発進!

13,29	2,000
18,17	5,000

ネッサーはオートで行動し、これが破壊されるとゲームオーバーになる。敵の増援は2、8ターン目に出現。ネッサーにあらかじめ、移動力の下がるアイテム(Z合金など)を装備させておくとラクにクリアできる。

22話▶大決戦

02,39	10,000

20話でハイネルを仲間にしていないか、19話でジャンギャルを倒しているとタイトルが「大決戦」に。また、ジャンギャルは倒さなかったが、ハイネルを仲間にしていない場合もタイトルは同じ。

ジャンギャルを倒している場合には、5ターン目にイベントが起こり強制的にクリアとなってしまう。限られたターンでいかに多くの敵を倒せるかが攻略のポイントになってくるぞ。

後者の場合は5ターン目にイベントが起こりハイネルは退却してしまう。だが、クリアにはならないので引き続き戦闘可能だ。ちなみにどちらの場合でも3ターン目に敵の増援が出現する。

また、20話でハイネルを仲間にしている場合には、タイトルが「黒い科学」になる。ダメージを受けた敵(バイザンガ、ドクガガ、サイモンのいずれか)が3回精神コマンドを使うと、次のターンに敵の増援が出現。このマップの場合もターンなどの制限はとくにないので、Sガンダムなどの運動性の高いユニットをオトリにして、じっくり戦っていこう。

23話▶死鬼隊ゴステロ

26,17	2,000
32,28	Bコート
31,09	カートリッジ

最初はガイキングとネッサーだけ。この2機ではまともに戦えないので、まず逃げよう。4ターン目に敵増援。5ターン目には味方に増援。

24話▶因縁の再会

03,05	高レーダー
10,07	20,000
16,04	Bセンサー
21,05	5,000
01,15	5,000
07,17	2,000
14,20	2,000
23,16	2,000

3ターン目敵増援。死鬼隊はガイキング、R−1、ボルテス、Sガンダムの順に狙ってくる。右側のレイズナーは放っておいてもまず負けない。

25話▶死鬼隊の復讐

27,22	2,000
42,31	2,000
18,27	2,000
11,28	ブースター
11,06	MC

3ターン目と5ターン目に敵増援。この面で大空魔竜が攻撃されるとイベントが発生。以後レイズナーはV−MAX使用可能に。このイベントを起こさないと33話までV−MAXは使えないが、33話でレイズナーが復活したとき、変形可能なレイズナーMK−IIになる(イベントが発生している場合は強化型レイズナー)。

ライディーンが(13,09)の地点に行くと、武器にゴッドボイスが追加され、(10,13)に行くと、クリア後ゴーガンソードがパワーアップする。

26話▶漆黒のガンダム

01,03	2,000
04,05	2,000
05,23	5,000

3ターン目にマスターガンダムとSガンダムがいなくなるイベントが。4ターン目には敵の増援が出現。

27話▶最悪最強デビルガンダム

32,37	Mチップ

初期配置の4体を倒すとイベント。SガンダムのHPが1／3以下になるとイベントが発生し、クリアとなる。

28話▶デンジャラス・アレンビー

20,26	HP回復
17,02	Bセンサー
02,14	カートリッジ
26,16	カートリッジ
09,21	Mコート
02,16	5,000

最初にイベント。選択により後半で仲間になるキャラが変わる。3、5ターン目に敵の増援が出現。

29話▶探索

●洞窟

06,12	カートリッジ
05,24	2,000
17,06	M合金

●地上

13,07	2,000
19,18	2,000
07,28	5,000
17,25	5,000
37,11	5,000

30話▶紅のV−MAX

06,20	M合金
03,26	EN回復
07,26	MC
45,02	カートリッジ
50,04	カートリッジ
47,17	5,000
55,21	5,000
49,20	10,000

最初のイベントでSガンダムがいなくなる。ル・カインがダメージを受けるとル・カイン&死鬼隊は退却。

31話▶明鏡止水

07,14	5,000

ガンダムシュピーゲルのHPが1／10以下になるとイベントが起き、敵の増援が出現。その後、マスターガンダムとデビルガンダムが退却。

32話▶香港の死闘

53,28	G合金
47,12	HMチップ
03,14	40,000

28話でアレンビーと戦っていると、2ターン目以降にドモンで説得が可能(2回実行する)。その後、敵の増援。

33話▶ランタオ島の秘密

38,05	カートリッジ
26,17	カートリッジ
13,20	5,000
19,17	5,000
32,18	5,000
35,29	10,000
19,14	Hチップ

アレンビーを仲間にしていなければ、レイン(ライジングガンダム)が出撃。3ターン目に敵の増援。4ターン目にレイズナーとル・カインが出現。

34話▶石破天驚拳!

23,12	Sチップ
28,26	10,000

GガンダムかマスターガンダムのHPが19以下になるとイベントが起こり、強制的にマップクリア。

35話▶ファイナルバトル

アレンビーが仲間になっているときは、ウォルターガンダムのパイロットがゾンビ兵に。ボスのデビルガンダムはマップ兵器を使ってくるので注意。回避能力の高いユニットで攻撃するようにしよう。Dガンダムの周囲の台にいると3ターンごとに敵増援。

まんが／大阪府　哀さん

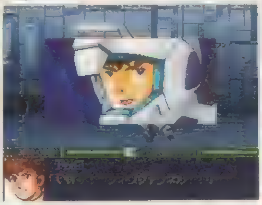
ポイントQ&A

Q：アレンビーとレインはどちらを仲間にした方がいいのですか？
A：アレンビー（Nガンダム）は、攻撃力が高い反面、攻撃の射程が短い。レインは攻撃力が乏しいが、射程はかなり長いし、精神コマンドが便利。攻撃ユニットがほしいならアレンビー、サポートユニットならレインだ。

ポイント攻略3◉リアルロボットファンなら……宇宙編

登場するユニットの数は多いが、決定的な攻撃力の足りない感のあるシナリオ。そんな宇宙編のメインユニットはウッソ。彼はつねに最強のユニットに乗せ換えるようにしよう（好きならνガンダムに乗せてもいい）。もちろん中盤以降は最強のニュータイプ、アムロも仲間になるぞ。

前半で手に入るVガンダムは途中でVダッシュガンダムになるので、早いうちから改造をしてパワーアップしておくといいぞ（もちろん能力は引き継がれる）。また、シュラク隊の人たちが乗っているガンイージは、中盤に大量のガンブラスターが手に入るので、改造はしてもあまり意味がないぞ。



▶つらい宇宙編も、中盤以降はアムロが加わるので、だいぶラクになる。

▶前半はできるだけウッソにトドメを刺させ、経験値を与えるように。

8話▶ベスパと異星人

29,35	2,000
20,33	2,000
14,22	2,000
09,12	2,000
32,05	10,000

ベスパの部隊と戦闘をすると、異星人の部隊は退却する。3ターン目と7ターン目に増援。ボルテスは4ターン目から合体可能になる。

9話▶戦士の輝き

29,12	2,000
22,07	2,000
46,16	2,000
35,27	5,000

NPCのカミオンが破壊されるとゲームオーバー。1ターン目と2ターン目に連続して、右側の方から敵の増援。リカールは9ターン目から動き出す。

10話▶心

14,15	2,000
09,03	2,000
11,24	2,000
16,19	2,000
30,43	超合金Z
24,28	Bコート

前のマップと同様、カミオンがやられるとアウト。2、3、4ターン目に敵増援。デスモントはHP70%以下で退却。ボルテスは分離して戦おう。

11話▶ガッダール隊

15,26	MC
07,05	高レーダー
18,08	5,000
22,19	2,000
16,19	2,000
16,08	2,000

1ターン目にマップ右上から敵の増援。カミオンがマップ上方にたどり着き、敵を全滅させればクリア。

12話▶鮮烈!シュラク隊

14,10	ブースター
40,07	Hアーマー
06,24	2,000
17,21	2,000
27,31	2,000
42,27	2,000

1ターン目に味方の増援が登場。3、5ターン目には敵の増援が出現。

13話▶旅立ち

34,28	MC
03,22	EN回復
17,21	5,000
14,14	5,000
18,21	2,000

マジンガーZが輸送機に乗り込むとクリア。4、8、12ターン目に敵増援。

14話▶ボルテス合体不可能!

19,13	Cアーマー
03,06	Bコート
03,12	2,000
10,08	2,000
19,02	2,000
17,09	2,000

イベント後、行動不能になったボルテスチームを回収したらクリア。ボスのアシモフとデズモンはHPが50%以下になると退却する。

15話▶ジブラルタル空域

26,14	HP回復
36,36	チップ
34,16	5,000
18,20	5,000
29,30	2,000
28,26	2,000

3、6ターン目敵増援。マスドライバーに敵が接するとケイトが死亡する。6ターン目にアフロダイAとダンクーガが仲間になる。また、クリア後にマジンガーがパワーアップ。

16話▶リーンホース浮上

33,06	Bセンサー
02,24	Mブースター
13,10	5,000
14,03	10,000
12,24	10,000

ゲイルがやられると敵増援。クリア後、マーベットがパイロットに。

17話▶謎の敵戦艦

42,06	MC
47,26	I発生機
34,15	5,000
22,22	5,000
24,03	10,000

2ターン目敵味方ともに増援。リーンホースが右端に達するとクリア。

18話▶蒼き流星となって

16,32	2,000
20,21	2,000
33,17	2,000
34,12	2,000
05,09	Aモーター
36,33	Sフレーム

ゴステロを倒すか、レイズナーのHPが20%以下になるとゲイル出現。レイズナーのHPが20%以下でイベントが起こり、味方と敵が出現。レウルーラのHPを90%以下にするか、敵の数が3体以下になるとロンドベル（アムロほか、5キャラ）と敵が出現。レウルーラはHP70%以下になるか、敵の数が3体以下になると退却。

19話▶ビッグキャノン

29,08	Bセンサー
09,19	Mチップ
24,24	EN回復
13,37	2,000
07,16	2,000
04,31	2,000
24,40	5,000

スーパーボスボロット（ムチャ）が仲間に。3、5ターン目に敵の増援。

まんが／神奈川県　桐生雅士さん

ポイントQ&A

Q：宇宙編にはたくさんのキャラが登場しますけど、いったい誰を使えばいいんですか？
A：アムロやウッソといったメインキャラ以外では、オデロ、ジュンコ、ペギー、ヘレン、ミリエラといったキャラが攻撃に向いている。意外と乗り換えが自由にできるので、好きなキャラだけでクリアするのもいいだろう。

20話▶月面降下作戦

38,43	2,000
41,34	2,000
35,34	2,000
50,21	5,000
19,23	5,000
37,13	10,000
17,13	G合金
11,24	ブースター
29,21	チップ

母艦がリーンホースからラー・カイラムに。4ターン目に敵の増援。それほど敵も強くなく、楽なマップ。

▼

21話▶ムーンガーディアン

15,29	2,000
28,17	2,000
39,26	2,000
15,23	2,000
04,37	5,000
32,37	Aモーター
43,03	高レーダー
19,10	Bセンサー

2、4ターン目に敵増援。3機の輸送船のうち、2機が目標地点に到達できればクリア。輸送船が破壊されると追加で、5機まで出撃可能になる。

▼

22話▶ザンスカールの疑惑

20,26	2,000
32,34	2,000
30,19	2,000
22,12	2,000
29,01	5,000
40,12	5,000
49,30	10,000

オデロとトマーシュがパイロットに。2、5ターン目に敵の増援。輸送船が2機破壊されるとゲームオーバー。

▼

23話▶アムロとシャア

12,24	2,000
42,25	2,000
47,31	MC
03,14	Mチップ

戦うのはアヤ、ライ、ケーラの3人のみ。4ターン目に敵の増援。

▼

24話▶真意

19,18	2,000
33,15	5,000
23,35	5,000
02,26	HP回復
07,30	EN回復

3ターン目、シャア、クェス、ギュネイ退却。そのあとに敵の増援。ここでアムロを育てておこう。

▼

25話▶モトラッド艦隊

19,03	2,000
16,21	2,000
15,29	5,000
37,23	Aモーター
21,47	Cアーマー

1、4ターンと敵が10体未満かアマルテアがダメージを受けると敵に増援。

▼

26話▶新たなる力

22,19	2,000
21,23	Bコート
26,12	5,000
32,18	Mブースター
35,26	10,000
44,20	Pフレーム
23,41	Hアーマー

宇宙空間以外の特定のエリア（隕石群など）に味方ユニットが移動すると敵の増援。これが4回以上起こると強制的にクリアとなる。アドラステアはHP50%以下で退却。

▼

27話▶サイド5の謎

47,39	2,000
28,31	2,000
33,06	I発生機
10,44	Hチップ
16,07	超合金NZ

このマップからマジンパワー使用可能に。5ターン目に敵の増援。

▼

28話▶宇宙の墓場

37,02	20,000

ムサカはHPが減るたびに増援を出す（4～5回まで。敵の数がある一定数以上だと、出現しない）。

▼

29話▶陽動作戦

10,01	ブースター
34,33	MC
35,22	2,000
25,14	5,000
07,37	チップ

2ターン目に敵の増援。NPCが基地に着き、内部の敵を倒せばクリア。

▼

30話▶SRX発動！

43,05	5,000
13,40	5,000
20,26	5,000
12,27	5,000

最初にSRXの合体デモ。特定のエリア（全8カ所）に味方ユニットが移動すると敵の増援が出現。

▼

31話▶エンジェル・ハイロゥ

24,59	5,000
41,40	10,000
17,22	Bセンサー
21,15	Hアーマー
07,53	Hチップ

敵の数が11体未満で増援。次に14体以下になると伝令ユニットが登場。これを倒せば増援は防げるが、クロノクルに接触されると増援が現れる。再び14体以下になるとまた伝令が出現。

▼

32話▶天使たちの昇天

31,17	10,000
49,20	10,000
27,38	10,000

マップ右端中央のブロックに入るとゼクス出現。その次のターンにヒイロが出現。操作できないNPCキャラだが、頼りになるぞ。なお、ゼクスは優先的にヒイロを狙ってくる。

▼

33話▶戦場に響く鈴の音

21,15	5,000
05,10	5,000
16,07	5,000
08,32	MC
33,35	EN回復
40,17	Bコート

ラー・カイラムは5ターンまで移動不能。2、3ターン目に敵増援。ピピニーデンのHP40%以下でイベント。また、クロノクルは一度倒されるとカテジナとともに再出撃する。

▼

34話▶逆襲のシャア

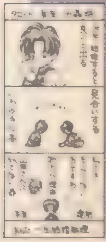
05,21	2,000
08,42	5,000
27,41	10,000
34,26	5,000
34,05	10,000
14,08	Mブースター
06,13	超合金Z

アムロのHP20%以下でイベント発生。また、28話か32話のどちらかで、ヒイロがゼクスを倒していると、ヒイロが仲間に。ただし、ゼクスに味方が1体やられないと出現しない。

▼

35話▶決戦！ヘルモーズ

ヘルモーズは近づくと、マップ兵器を撃つ。また、ゴッツォはダメージを与えると退却するが、グラドス艦を倒すと再登場。その後、ゴッツォにダメージを与えると敵の増援。これはやっかいなので、早めにゴッツォを倒そう。



まんが／愛知県　北原健光さん

ポイントQ&A

Q：隠し面のエリア2で隠しキャラを仲間にする方法を教えてください。
A：ゼクス……ヒイロがマップ中央の右端のブロック。ハイネル……健一が左上のブロック。ジュリア……エイジが右上のブロック。シュバルツ……ドモンがスタート地点のすぐ左上のブロックに、それぞれが移動すればOK。

ソウルエッジ

●発売日／96年12月20日●価格／¥5,800
●メーカー／ナムコ
●ジャンル／３Ｄ対戦ACT
●対応周辺機器／NC
●MC／１ブロック

エッジマスターモードをクリアして、すべての武器を手に入れろ！

究極の武器を求めて世界を回るエッジマスターモード。これをクリアするには、各エピソードで規定の攻撃を決める必要がある。とはいえ、単に技を連発するだけでは相手も喰らってくれない。そこで、ＣＯＭの弱点を突く、単純ではあるものの効果的な戦法を紹介しよう。

ダウンさせられたＣＯＭは近くにプレイヤーがいるとその場で起き上がり攻撃（中段か下段かはランダム）をしてくる。これを誘って空振りさせ、スキを作るのだ。こうなれば浮かせ技からの空中コンボもクリティカルエッジも思いのまま。下の写真を参考にして、練習してみよう（ただし、密着後すぐにバックステップするとＣＯＭは回転起きをしてしまうので注意）。この戦法は、ほかのモードでも通用するから、ぜひ会得してもらいたい。

ここから４ページに渡り、エッジマスターモードのキャラ別攻略を行なっている。各エピソードの詳細なデータも掲載しているから、プレイにうまく役立ててほしい。

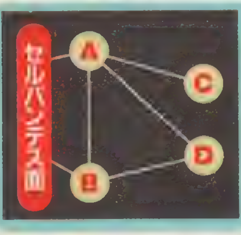
▲ダウンさせたら思い切り近づき、バックステップ

▲まだ近くにいると錯覚したＣＯＭが攻撃を出す。

▲そして空振り。反撃用の技は早めに出して構わない。

◀余分なコマンド入力があっても技は出てくれる。

８本目の"究極武器"はどのエリアに出現するのか…その法則を紹介！



エッジマスターモードをクリアしても、武器は７本しかそろわない（セルバンテスのみすべてそろう）。それでは８本目の武器はどこにあるのかというと…実は、過去にクリアした面に隠されていたのだ！　左の図を見てもらいたい。クリア後、マイキャラはセルバンテス面にいるが、このとき、武器は隣接しているＡかＢにある。つまり、Ｂをクリアしても入手できなかったら、Ａに必ずあるというわけ。そこでＡに挑戦したが、クリアに失敗したとしよう。するとマップ上のキャラは時間切れ負け時の“がっかりポーズ”を取り、武器は再び隣接したほかの面（この場合ＢかＣかＤ。セルバンテス面には行かない）へと移動する。あとはこれの繰り返しだ。この法則を覚えよう。

セルバンテス・デ・レオン

他キャラよりもリーチが長いため、やや離れたところから「Ａ、Ａ、Ｂ」、「Ａ、Ａ、➡Ａ」、「➡Ｂ、Ｂ、Ｂ」といった技を出し続けているだけでかなり勝ち抜ける。エピソード７の空中コンボは「⬉Ｂ」で浮かせてからの「Ａ、Ａ、Ａ」でＯＫ。この後、ＣＯＭの起き上がり攻撃を空振りさせて、再び「⬉Ｂ」で浮かせよう。６連勝が求められるエピソード８も、この空中コンボを利用するといい（その場合は最後に「⬉Ａ＋Ｂ」で出せるダウン攻撃も忘れずに決めること）。時間制限のあるエピソード６は、ＣＯＭの起き上がりにクリティカルエッジを入れることで楽にクリアできる。

	武器名	攻	防	破	耐	重	備考
1	ソウルエッジ	?	?	?	?	?	究極の邪剣
2	マンゴーシュ	2	3	1	3	2	素早い動作が可能
3	ティフェンダー	3	8	6	7	3	高い防御力を誇る
4	二郎刀	7	3	8	9	3	武器破壊力に優れる
5	太刀	3	5	6	4	6	防御されても削れる
6	三方三刃刀	10	5	1	2	3	高い攻撃力を持つ
7	ヘヴィランス	6	8	8	7	4	武器破壊力に優れる
8	ハルパー	9	8	1	10	1	とても軽くできている

	場所	時	クリア条件	敵キャラ	R	武
1	スペイン	∞	勝利	セルバンテス	○	2
2	ギリシア	∞	２連勝	ソフィーティア	○	3
				ソフィーティア	○	
3	中央アジア	∞	４連勝	黄　星京	○	4
				成　美那	○	
				黄　星京	○	
				成　美那	○	
4	日本・近江国	∞	体力減少＆リングアウト	ロック	○	5
5	中国	∞	投げ技	李　龍	×	6
6	ドイツ	20	時間制限＆２連勝	ジークフリート	○	7
				ジークフリート	○	
7	地中海	∞	空中コンボ	ヴォルド	×	8
8	スペイン	∞	６連勝	成　美那	○	
				ジークフリート	○	
				タキ	○	
				ロック	○	
				黄　星京	○	
				御剣　平四郎	○	
9	スペイン	∞	２連勝	セルバンテス	○	
				ソウルエッジ	○	

この表は、戦う場所（場所）、制限時間（時）、クリ[illegible]いるものは、体力回復武器を装備していることを表す

ポイントQ&A

Q：オープニングにひかれて買ったはいいものの、なかなかＣＯＭに勝てません。いい手はないものでしょうか？
A：ひたすらコンティニューしてみてください（２～３回ではなく、10～20回というレベルで）。するとＣＯＭの反応が鈍くなり、ボーッとすることが多くなります。そこを攻撃すれば、勝つチャンスも出てくるはずですよ。

©(株)ナムコ

※文中の「➡」は、✚キーを長く押すことを表し、「⇨」は、短くチョンと押すことを表します。

まんが／東京都　みずたまりさん

御剣 平四郎【みつるぎ へいしろう】

「A、A、➡A」や「B、B、A、➡A」は最後の部分が上段～下段となっている関係で相手をダウンさせやすい。リングアウト可能なエピソードでは「B、B、A、A」をCOMにガードさせて（当たっても構わない）リング際まで押し込み、「B、B、➡A」でリングアウトさせるという戦法も使える。空中コンボは「⬊B」や「⬇⬊➡K」で浮かせての「A、A、A」が有効だ。15秒以内でジークフリートを倒さないといけないエピソード7はリングアウト狙いでいこう。

	武器名	攻	防	破	耐	重	備考
1	是藤	5	5	5	5	5	標準装備の武器
2	鬼丸	7	2	5	2	5	体力を消耗する
3	斬鉄剣	5	7	8	9	3	武器破壊力に優れる
4	物干竿	5	6	6	7	5	リーチが是藤の1.5倍
5	水月刀	4	9	1	3	4	体力回復作用がある
6	両手剣	9	6	6	5	4	攻撃力がとても高い
7	ファルクス	6	3	5	7	1	素早い動作が可能
8	村雨	9	8	6	1	3	敵の防御をほぼ無効化

	場所	時	クリア条件	敵キャラ	R	武
1	日本・近江国	∞	2連勝	ロック★	○	2
				御剣　平四郎	○	
2	日本・瀬戸内	30	時間制限	タキ	○	3
3	朝鮮	∞	投げ技	成　美那	×	
4	中国	∞	毒がまわる前に	李　龍	○	4
5	中央アジア	∞	空中コンボ	黄　星京	×	
6	闘技場	∞	5連勝	ロック	○	5
				ソフィーティア	○	
				成　美那	○	
				黄　星京	○	
				李　龍	○	
7	ドイツ	15	時間制限	ジークフリート	○	6
8	地中海	∞	クリティカル	ヴォルド	×	7
9	スペイン	∞	2連勝	セルバンテス	○	
				ソウルエッジ	○	

成美那【ソン・ミナ】

中間距離からの「➡⇨K、K、K」がとても強い。ほとんどのエピソードはこれだけでクリア可能だ（ダウンを奪える技なので、延々と当て続けることができる）。なお、1発目が当たると3発目は空振りしてしまうが、無理に2発で止める必要はない。空振りとなる3発目がちょうどいいところまで踏み込むため、そこからバックステップするだけでCOMの起き上がり攻撃を誘えるからだ。エピソード5は「A、A、A」などを何度もガードさせればクリアできる。

	武器名	攻	防	破	耐	重	備考
1	斬馬刀	5	5	5	5	5	標準装備の武器
2	虎牙刀	7	3	5	5	8	体力を消耗する
3	薙刀	1	3	1	3	2	素早い動作が可能
4	長巻	6	7	6	4	3	軽くて使いやすい
5	ハルバート	9	6	6	6	7	体力回復作用がある
6	モーニングスター	6	9	8	7	5	防御力がとても高い
7	槍鎌	3	7	1	3	1	とても軽くできている
8	輪鋲刀	10	8	7	3	4	武器ゲージが回復する

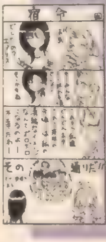
	場所	時	クリア条件	敵キャラ	R	武
1	朝鮮	30	時間制限	御剣　平四郎	○	2
2	日本・近江国	∞	3連勝	ロック	○	
				ロック	○	
				ロック	○	
3	日本・瀬戸内	15	時間制限	タキ	○	3
4	中国	∞	投げ技	李　龍	×	4
5	中央アジア	∞	武器を破壊	黄　星京	×	
6	ギリシア	∞	3連勝	ソフィーティア	○	5
				ソフィーティア	○	
				ソフィーティア	○	
7	ドイツ	22	時間制限	ジークフリート	○	6
8	地中海	∞	少ない体力で	ヴォルド	○	7
9	スペイン	∞	2連勝	セルバンテス	○	
				ソウルエッジ	○	

黄星京【ファン・ソンギョン】

ファンは御剣の武器攻撃と美那の蹴り攻撃を併せ持ったようなキャラだ。それだけに、彼らと同じ戦法が使える。空中コンボでしかダメージを与えられない敵に3連勝する必要があるエピソード6も、「⬊B」からの「A、A、A」や「➡⇨K、K、K」で楽にクリアできるはず。エピソード2でも同じように攻撃し続ければいい（下手にガードしようと思うとかえって負けてしまうものだ）。最大の難関はエピソード3。毒を喰らった状態で、なおかつ投げ技だけで戦わなくてはいけないためかなり難しい。少しだけ間合いを離したら、ダッシュからの「A＋G」投げを狙ってみよう。

	武器名	攻	防	破	耐	重	備考
1	青嵐	5	5	5	5	5	標準装備の武器
2	倭刀	5	7	7	7	5	高い防御力を誇る
3	青龍刀「破山」	6	2	1	7	2	素早い動作が可能
4	曲刀「雷炎」	6	7	6	6	4	攻防ともに優れる
5	ファルシオン	8	9	10	9	7	高い防御力を誇る
6	承影	7	8	1	4	3	体力回復作用がある
7	金剛剣	10	5	6	9	5	高い攻撃力を持つ
8	含光	7	4	1	10	4	柄しか見えない光の剣

	場所	時	クリア条件	敵キャラ	R	武
1	日本・瀬戸内	35	時間制限	御剣　平四郎	○	2
2	朝鮮	20	耐える	成　漢明	×	3
3	中国	∞	毒&投げ技	李　龍	×	4
4	中央アジア	∞	武器を破壊	成　美那	×	
5	闘技場	∞	4連勝	御剣　平四郎	○	5
				タキ	○	
				李　龍	○	
				ロック	○	
6	ギリシア	∞	空中コンボ&3連勝	ソフィーティア	×	6
				ソフィーティア★	×	
				ソフィーティア	×	
7	地中海	∞	3連勝	ヴォルド	○	7
				ヴォルド	○	
				ヴォルド	○	
8	スペイン	∞	2連勝	セルバンテス	○	
				ソウルエッジ	○	



まんが／東京都　大類敦士さん

ポイントQ&A

Q：エッジマスターモード以外でも闘技場ステージで戦えるそうですが、その方法を教えてください。
A：ステージサイズを20mに設定すると、VSモードに闘技場が出てくるようになります（出てくるのはアジア面の次、12番目ですが）。また、対戦前にセレクトを押し続けると、ランダムでステージが選ばれるようになります。

ソフィーティア・アレクサンドル

「B、B、A、B」がなかなか強力。4発目が当たればダウンを奪える（リングアウトも狙える）し、ガードされても相手を押し込んで行けるからだ。最大の難関は、投げ技のみ有効という試合を2連続で戦うエピソード8。COMはモーションの大きいコンビネーション技をよく使ってくるので、2発目と3発目の間に近づいて投げてしまおう（投げ技は「B＋G、⬇A＋B＋K」がベスト）。ボタンコンフィグで投げ技ボタン（「B＋G」など）を登録しておくといい。

	武器名	攻	防	破	耐	重	備考
1	オメガソード	5	5	5	5	5	標準装備の武器
2	ガイアソード	7	6	5	8	5	体力回復作用がある
3	ソードブレイカー	1	2	10	10	3	武器破壊力に優れる
4	フレイムソード	8	7	6	6	3	体力を消耗する
5	ブルークリスタルロッド	1	9	1	4	5	体力回復作用がある
6	レイピア	6	3	2	3	2	リーチが長い
7	アポロンソード	9	5	5	8	3	体力回復作用がある
8	ヴァルキュリエ	9	9	7	5	3	武器ゲージが回復する

	場所	時	クリア条件	敵キャラ	R	武
1	ギリシア	∞	勝利	ソフィーティア	○	
2	北アメリカ	∞	リングアウト	ロック	○	2
3	日本・近江国	∞	勝利	ヴォルド★	○	3
4	朝鮮	20	耐える	成　美那	×	
5	中央アジア	∞	少ない体力で	タキ	○	4
6	闘技場	∞	3連勝	御剣　平四郎	○	5
				成　美那	○	
				黄　星京	○	
7	地中海	∞	毒がまわる前に	タキ	○	6
8	ドイツ	∞	投げ&2連勝	ジークフリート	×	7
				ジークフリート	×	
				(体力回復せず)		
9	スペイン	∞	2連勝	セルバンテス	○	
				ソウルエッジ	○	

李　龍［リ・ロン］

「⬉B」で浮かせての「A、A、A」と、「➡⇨B」で浮かせての「➡B、B」を狙っていこう（これらの空中コンボを決めたら、ダウン攻撃の「⬉K」で追い打ちしておくこと）。COMが空振りしたスキにこれらの浮かせ技を合わせるのが基本だが、やや離れたところから「➡⇨B」を出しているだけでも意外と当たってくれる。20秒という時間制限があるエピソード2も含め、すべてこのパターンが通用するのがうれしいところだ。闘技場での6連戦（エピソード5）はさすがにつらいものの、集中力さえ切らさなければ乗り切れるはず。COMをダウンさせたら起き上がりにクリティカルエッジを決め、一気に倒す戦法に出てもいいだろう。

	武器名	攻	防	破	耐	重	備考
1	飛燕	5	5	5	5	5	標準装備の武器
2	蛇風	8	2	2	3	4	防御されても削れる
3	羅漢	6	8	6	7	3	高い防御力を誇る
4	朱雀	3	7	1	5	2	軽くて防御力も高い
5	鉄龍	6	6	10	9	5	武器破壊力に優れる
6	白虎	10	5	6	8	6	攻撃力がとても高い
7	修羅	8	7	1	6	3	攻防ともに優れる
8	双雷	10	9	7	9	1	軽くて攻撃力も高い

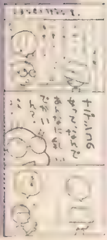
	場所	時	クリア条件	敵キャラ	R	武
1	日本・近江国	∞	2連勝	ロック	○	2
				ロック	○	
2	日本・瀬戸内	20	時間制限	ジークフリート	○	3
3	中国	∞	3連勝	成　美那	○	4
				タキ	○	
				ソフィーティア	○	
4	中央アジア	∞	空中コンボ	黄　星京	×	5
5	闘技場	∞	6連勝	成　美那	○	6
				ジークフリート	○	
				ロック	○	
				タキ	○	
				黄　星京	○	
				御剣　平四郎	○	
6	地中海	∞	2連勝	ヴォルド	○	7
				タキ	○	
7	スペイン	∞	2連勝	セルバンテス	○	
				ソウルエッジ	○	

ヴォルド

「⬉B」や「⬈K」で浮かせてから「A、A、B」や「⬇B」につなぐのが基本戦法。COMをダウンさせたら、クリティカルエッジや「➡⇨B」を当てに行くといい（もちろん「⬉B」からの空中コンボでも構わない）。「⬇A、A、A」で押し込んでから「立ち上がり中K」などでリングアウトさせる手もある。エピソード2（条件は空中コンボ）が苦手な人は「⬇B、B」を出し続けてみよう。この技は2発目が空中コンボ扱いになる（1発目を当てる必要あり）からだ。

	武器名	攻	防	破	耐	重	備考
1	カタール	5	5	5	5	5	標準装備の武器
2	円月輪	3	7	1	7	2	高い防御力を誇る
3	アイアンクロー	1	3	1	3	1	とても軽くできている
4	ギロチン	8	5	10	9	7	重いが攻撃力も高い
5	毒針具	3	5	3	3	3	防御されても削れる
6	バッファローホーン	8	6	3	5	2	体力回復作用がある
7	バタ	6	9	6	6	4	高い防御力を誇る
8	ソウルエッジ	?	?	?	?	?	リーチが長い邪剣

	場所	時	クリア条件	敵キャラ	R	武
1	地中海	∞	勝利	ソフィーティア	○	2
2	地中海	∞	空中コンボ	黄　星京	×	
3	ドイツ	25	時間制限	ジークフリート	○	3
4	スペイン	20	耐える	セルバンテス	×	
5	北アメリカ	∞	リングアウト	ロック	○	
6	日本・瀬戸内	25	時間制限	御剣　平四郎	○	4
7	中国	∞	毒がまわる前に	李　龍	○	5
8	闘技場	∞	4連勝	ソフィーティア	○	6
				ロック	○	
				御剣　平四郎	○	
				ジークフリート	○	
9	中央アジア	∞	少ない体力で	タキ	○	7
10	スペイン	∞	2連勝	セルバンテス	○	
				ソウルエッジ	○	



まんが／大阪府　雨宮五月さん

ポイントQ&A

Q：PS版「鉄拳2」のような、視点（カメラ位置）変更技はありますか？
A：あります。マルチタップのBにコントローラを差しておくことで、普段とは異なる視点でプレイできるようになります。R1やR2で視点の変更（全5種類）が、✚キーやほかのボタンで角度およびズームの変更が可能です。

ジークフリート・シュタウフェン

「B、B、B」が便利。出が速くてリーチもあるため、間合いに関係なく使っていけるからだ（ただし、2発目と3発目の間に投げられてしまうこともある)。間合いが離れているときは「➡B」や「⬅A」も使える。これらの技でダウンを奪ったら、起き上がりにクリティカルエッジなどを決めて勝利を確実なものにしよう。投げ技しか効果がないエピソード6では、ダッシュからの「A＋G」投げを狙うといい。なお、打撃技と投げ技がセットになっている「↘Bヒット中に⬅B」でもダメージを与えることができる。

	武器名	攻	防	破	耐	重	備考
1	ファウスト	5	5	5	5	5	標準装備の武器
2	グラム	8	3	3	7	3	体力を消耗する
3	アトラスソード	3	8	2	5	7	体力回復作用がある
4	フランベルジュ	6	3	6	9	2	素早い動作が可能
5	七支刀	1	2	5	1	4	武器ゲージが回復する
6	宿鉄刀	8	6	8	8	5	高い攻撃力を持つ
7	クレイモア	5	2	3	5	1	とても軽くできている
8	ソウルエッジ	?	?	?	?	?	究極の邪剣

	場所	時	クリア条件	敵キャラ	R	武
1	ドイツ	∞	勝利	御剣　平四郎	○	2
2	ギリシア	∞	3連勝	ソフィーティア	○	3
				ソフィーティア★	○	
				ジークフリート★	○	
3	闘技場	∞	4連勝	御剣　平四郎	○	4
				ロック	○	
				成　美那	○	
				ソフィーティア	○	
4	中央アジア	∞	体力減少	ロック	○	
5	日本・瀬戸内	12	時間制限	タキ	○	5
6	中国	∞	投げ技	李　龍	×	6
7	地中海	∞	少ない体力で&2連勝	ヴォルド	○	7
				ヴォルド	○	
8	スペイン	∞	2連勝	セルバンテス	○	
				ソウルエッジ	○	

タキ

ダウンを奪うには「⬇K、K」が有効。起き上がるところに「↘B」からの空中コンボ(「A、B、K」がベスト）を決めれば、リングアウト勝ちも狙える。序盤戦は「A＋K」がよく当たるので、これを連発しているだけでもいい（この技を出した後は斜めを向くので、Gを押して直しておくこと)。エピソード5では、COMの起き上がりにクリティカルエッジを重ねることだけ考えていればいい。ただし、追加コマンドを確実に入れないとKOできないので気をつけよう。2試合目はクリティカルエッジでなくてもダメージを与えられるから、得意な戦法で戦ってかまわない。

	武器名	攻	防	破	耐	重	備考
1	裂鬼丸	5	5	5	5	5	標準装備の武器
2	鉄扇	1	7	1	4	2	素早い動作が可能
3	滅鬼丸	8	3	6	7	6	体力を消耗する
4	十手	3	8	10	10	3	武器破壊力に優れる
5	ガイアソード	7	6	5	8	5	体力回復作用がある
6	苦無	1	3	1	2	1	とても軽くできている
7	鎧通	8	7	1	1	4	攻防ともに優れる
8	魂刃	9	9	9	9	3	すべてが優れている

	場所	時	クリア条件	敵キャラ	R	武
1	日本・近江国	∞	リングアウト	ヴォルド★	○	2
				ヴォルド★	○	
2	日本・瀬戸内	30	時間制限	御剣　平四郎	○	3
3	中国	∞	投げ技	李　龍	×	
4	闘技場	∞	4連勝	御剣　平四郎	○	4
				成　美那	○	
				黄　星京	○	
				ヴォルド	○	
5	ギリシア	∞	クリティカル&2連勝	ソフィーティア	×	5
				タキ	×	
				（通常攻撃が効く）		
6	ドイツ	20	時間制限	ジークフリート	○	6
7	地中海	∞	毒がまわる前に	李　龍	○	7
8	北アメリカ	∞	リングアウト	ロック	○	
9	スペイン	∞	2連勝	セルバンテス	○	
				ソウルエッジ	○	

ロック

「A、B」を出し続けるだけで勝ち抜ける。この技ではダウンを奪えないが心配は無用。というのも、こちらの攻撃を喰らってひるんだ相手が反撃しようとしたところ（距離があるので空振りする）に、再び「A、B」が当たるからだ。この技は出かかりが弱いので、やや離れた間合いをキープするよう心掛けよう。なお、エピソード3ではダッシュからの「A＋G」投げを、エピソード5ではダウンさせた後のクリティカルエッジを、それぞれ狙っていくといい。

	武器名	攻	防	破	耐	重	備考
1	バトルアクス	5	5	5	5	5	標準装備の武器
2	石棒	8	4	7	2	10	重くて使いにくい
3	クレセントアクス	3	3	1	1	2	軽いが体力を消耗する
4	ウォーハンマー	10	1	10	10	10	一撃必殺の武器
5	ツインアクス	5	8	2	3	4	高い防御力を誇る
6	クロスアクス	9	6	6	8	5	高い攻撃力を持つ
7	ダブルトマホーク	6	8	6	6	3	軽くて攻撃力も高い
8	グレートアクス	10	4	8	10	4	体力回復作用がある

	場所	時	クリア条件	敵キャラ	R	武
1	北アメリカ	∞	勝利	ヴォルド	○	2
2	日本・近江国	∞	3連勝	御剣　平四郎	○	3
				タキ	○	
				ロック	○	
3	中央アジア	∞	投げ&2連勝	黄　星京	×	4
				成　美那	×	
4	闘技場	∞	3連勝	李　龍	○	5
				ソフィーティア	○	
				御剣　平四郎	○	
5	ドイツ	20	時間制限&2連勝	ジークフリート	○	6
				李　龍	○	
6	地中海	∞	少ない体力で	タキ	○	7
7	スペイン	∞	2連勝	セルバンテス	○	
				ソウルエッジ	○	

まんが／京都府　パリサクラさん

ポイントQ&A

Q：マウスでもプレイできるとのことですが、その操作方法を教えてください。
A：「A＝L、B＝R、G＝L押しっぱなし、K＝R押しっぱなし、A＋B＋K＝L＋R、B＋G＝L押しっぱなしL＋R、A＋G＝R押しっぱなし＋L」です。なお、A＋BやA＋Kといった技をマウスで出すことはできません。

5人の隠しキャラをマイキャラ化しよう!

このゲームには5人もの隠しキャラが用意されている。ただしマイキャラ化するにはエッジマスターモードなどで特定の条件を満たす必要があるため"誰でも簡単に使える"とはとてもいえない。とはいえ、COMはパターンにハマってくれることが多いから、18ページからの記事を参考にすれば、きっとマイキャラ化できるはずだ。なお、ソウルエッジ以外の4キャラは、コスチュームや武器が固定されてしまっている。残念なことに、選択画面の顔グラフィックも表示されない(「?」になってしまう)のだ。

ソフィーティアI SOPHITIA I

これは鎧を身につけていないソフィーティアだ。エッジマスターモードで彼女の武器を8本すべて入手すると、マイキャラとして使えるようになる。鎧はつけていないものの、防御力や攻撃力はノーマルのソフィーティアと同じ設定になっている。

ソウルエッジ SOULEDGE

アーケードモードかタイムアタックモードをメインキャラ全員(ただし武器は最初に装備している物に限る)でクリアすると使えるようになる。

総プレイ時間が20時間を超えていれば、メモリーカードにセーブした段階でも使用可能となる。

ソフィーティアII SOPHITIA II

名前の最後が「II」となっているのは水着姿のソフィーティア。エッジマスターモードで全キャラの武器をすべて入手する(合計80本)と使えるようになる。鎧なしタイプと同じように、防御力や攻撃力はノーマルのソフィーティアと同じだ。

ソン ハンミョン 成 漢明

ソウルエッジを使えるようにしておく必要がある。その状態でアーケードモードを「ファン→美那」の順番でクリアすると、ハンミョンが使えるようになる(使用する武器の種類は問わない)。ファンと美那の間に他のキャラを挟んでも構わない。

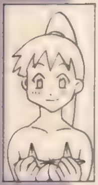
ジークフリートI SIEGFREIED I

ソウルエッジに魅入られてしまったイビルジーク。エッジマスターモードでジークフリートの武器を8本すべて入手すると使えるようになる。姿こそ違うものの、技の種類や攻撃力はソウルエッジを装備したジークフリートと同じになっている。

アーケードモードのエンディングは、各キャラ2パターンずつ用意されている!

アーケードモードのエンディングは、アーケード版には存在しないPS版オリジナルの物だ(エッジマスターモードの物がアーケード版と同じエンディング)。ゲーム中で使われていたキャラモデルが演技してくれるという、今までにない演出が話題となった。

そのエンディングだが、実は一本道ではない。特定シーンでコマンドを入力することで、分岐するように作られているのだ。分岐のカギとなるコマンドは右の表の通り。ただし、入力タイミングはキャラによって異なっているので、いろいろと試してみてほしい。

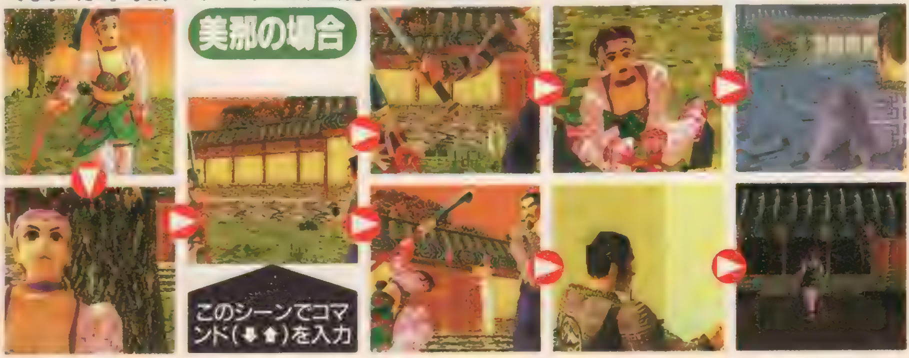


下の連続写真は美那の例。ハンミョンの攻撃を受ける直前に奥避けコマンド(手前避けやガードインパクトでも可)を入れると、その後の展開が大きく変化してしまうことがわかってもらえるだろう。

コマンドを入力するシーンにはある決まった演出がなされているから、美那の例を参考にすれば他キャラのタイミングも想像できるはず。通常のエンディングとはストーリー展開が大きく変わってくるので、ぜひとも全キャラのアナザー・エンディングを見つけだしてもらいたい。なお、ソウルエッジだけは残念なことに分岐しない。

御剣　平四郎	A(またはB)を押す
成　美那	奥避け(⬇⬆)を入力
ジークフリート	Bを押す
ソフィーティア	✚キーの➡を入力
タキ	Gを押す
李　龍	A(またはB)を連打
ヴォルド	⬆⬇を交互に高速入力
ロック	Bを押す
黄　星京	Aを押す
セルバンテス	Bを押す

美那の場合



このシーンでコマンド(⬇⬆)を入力

まんが／福島県　琴絵さん

ポイントQ&A

Q:美那やソフィーティアのスコートの色を変えられるようですが、そのコマンドを教えてください。
A:試合が始まるまでボタン(A、B、K、A+B、B+K、A+K、A+B+Kのどれか)を押し続けておくことで色を変えられます。変えられるのは美那のPSカラーと、ソフィーティアのPSカラー以外(4種類)です。

リズムで覚えるクリティカルエッジらくらく入力法！

追加分のコマンド入力を失敗すると威力が激減してしまうクリティカルエッジ。コマンド内容や入力タイミングがキャラによって異なることもあって、うまく出せずにいる人は少なくないはずだ。そんな人のために電撃ＰＳ式の入力法を紹介しよう。これは「コマンドを複数のブロックに再構成し、それをテンポよく入力することで楽に出せるようにする」という入力テクニック。本来は入力する必要がないところでも、タイミングを取るために空打ちしているのがポイントだ。うまく出せないという人は、テンポを早くしたり、逆に遅くしたりしながら調整してみよう。あとは、実戦（ＣＯＭ戦）でも使えるようになるまで、練習あるのみ！

パターンA

各ブロックを一定のリズムで刻むことが大切だ。李龍は 0.5秒に１ブロックずつ入れる感じで、美那はそれよりももっと早いテンポで、コマンドを入れていこう。彼らはコマンドがシンプル（✚キー操作が一方向のみ）なので、５ブロック目を連続して入力しているだけでも出せる。

A+B+K, →→A+B

1	2	3	4	5
●●●	→	→	→	→●●

A+B+K, ←←A+B

1	2	3	4	5
●●●	←	←	←	←●●

パターンB

基本は「パターンA」と同じ。タキは美那と同じくらい早いテンポで、ヴォルドは李龍よりも遅いテンポで入力するといい。成功率が低い人は５ブロック目の✚キー操作とボタン操作を同時に入力するよう注意してみよう（ただし、タキの方は少しくらいずれても問題なく出てくれる）。

A+B+K, ↓↑B+K

1	2	3	4	5
●●●	↓	↑	↓	↑●●

A+B+K, ↑↓A+B

1	2	3	4	5
●●●	↑	↓	↑	↓●●

パターンC

✚キー操作はちょっと複雑だが、難しく考えすぎないようにしよう。ただ、この入力法は格闘ゲームに慣れている人の方が失敗しやすいかもしれない。というのも、４ブロック目の入力が早すぎると、５ブロック目にうまくつながらないことがあるからだ。そんな人は２～４ブロックを空打ちにあて、５ブロック目で一気に「←↙↓↘→B+K」と入力するといいだろう。

A+B+K, ←↙↓↘→B+K
A+B+K, ←↙↓↘→A+K

1	2	3	4	5
●●●	●●	●●	←↙↓↘	→●●
●●●	●●	●●	←↙↓↘	→●●

A+B+K, →↘↓↙←A+G
A+B+K, →↘↓↙←B+G

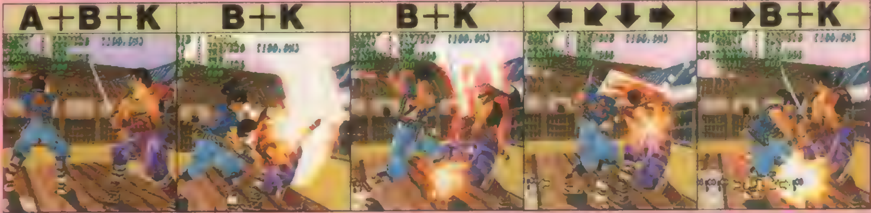
1	2	3	4	5
●●●	●●	●●	→↘↓↙	←●●
●●●	●●	●●	→↘↓↙	←●●

A+B+K, ←↙↓↘→A+B
A+B+K, ←↙↓↘→B+K

1	2	3	4	5
●●●	●●	●●	←↙↓↘	→●●
●●●	●●	●●	←↙↓↘	→●●

A+B+K, ←↙↓↘→B+K

1	2	3	4	5
●●●	●●	●●	←↙↓↘	→●●



パターンD

✚キー操作部分が「パターンC」よりも少ないため、✚キー操作を４ブロック目に集中させている。「この入力法では成功率がもうひとつ」という人は４ブロック目まで空打ちし、５ブロック目に「↓↘→B+K」を入力するように変えてみよう。

A+B+K, ↓↘→A+G
A+B+K, ↓↘→B+G

1	2	3	4	5
●●●	●●	●●	↓↘→	●●
●●●	●●	●●	↓↘→	●●

A+B+K, ↓↘→B+K

1	2	3	4	5
●●●	●●	●●	↓↘→	●●

A+B+K, ↓↘→A+B+K

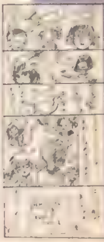
1	2	3	4	5
●●●	●●●	●●●	↓↘→	●●●

パターンE

複雑な＋キー操作が求められるため、格闘ゲーム初級者には難しく感じられるだろう。そんな人はコマンド部分を「→」と「↓↘」に分けて考えたり「→→↙↓↘」とアレンジしたりするといい。彼だけブロック数が少ないので、間違えないように。

A+B+K, →↓↘A+K

1	2	3	4
●●●	●●	→↓	↘●●



まんが／栃木県　庵屋さん

ポイントQ&A

Q：ほかになにかウラワザのようなものがあったら、教えてください。
A：リプレイ中にAかBかKかGを押し続けることで勝ちポーズを選択することができます。タイトル画面の「ソウルエッジ」の声も「ＬＲボタンすべて＋↑（または↓）」を押しっぱなしにしておくことで変えることができます。

TOMB RAIDERS
トゥームレイダース

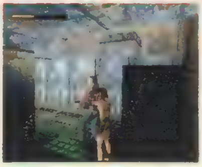
●発売日／97年2月14日●価格／¥5,800
●メーカー／ビクター・ソフト
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

©1996 CORE DESIGN LIMITED ©1997 Victor Interactive Software Inc. are,Inc.

謎とスリルを愛する人ならこの冒険にチャレンジすべし!

「トゥームレイダース」は、超本格派3Dアクションが楽しめる、海外生まれの作品だ。難易度もかなり高いので、これからお届けする攻略をしっかり読んで、万全の態勢でプレイに臨むようにしよう。なお、クリアに密接にかかわるオブジェには自動的にレイラの視点が向けらることがあるという点や、敵と戦うときには背後にまわるとかなり有利であるといった点を覚えておくと、後々役に立つぞ。

◀自然にレイラの目が引きつけられることも。



◀敵の背後に回り込むのも、いい作戦だ。

基本を伝授 まずはこれだけ押さえておこう

◉すり足が命を守る

この3Dゲームでは、すり足（R1ボタンを押しながら✚キー）か横移動（R2ボタンかL2ボタン）で歩いていれば、絶対に地形の端から落ちないシステムになっている。せまい足場など、落下の危険がある場所では、必ずすり足などで移動するようにしよう。

▲すり足での移動中は、足場の端から落ちないシステムになっているのだ。

◉自動照準システム

レイラが銃などで攻撃すると、目の前にいる敵の1匹に自動的に照準を調整してくれる。ただし、このシステムは相手が死んだあとも働いてしまうので、攻撃対象の敵が死んだら、一度⊗ボタンを押し直して、改めて別の敵に照準をつけ直すようにしよう。

▲同時に複数の敵を相手にするときは、銃口がどの敵に向いているか注意せよ。

◉ジャンプを使いこなせ

谷間などを跳び越えたいときに利用する前方ジャンプには〝その場ジャンプ〟と〝ダッシュジャンプ〟の2種類がある。それぞれのジャンプの操作手順は右で解説している通りで、それぞれ✚キーと□ボタンを入力する順序が逆になってるのがポイントだ。どちらのジャンプも、このゲーム独自の特徴を持っているので、何度も練習してその性質に慣れておこう。この2つのジャンプを比べると、跳び越せる距離なら〝ダッシュジャンプ〟の方が断然上になっている。ただし〝ダッシュジャンプ〟では余計に跳びすぎてしまう場合や、ジャンプ中の高さが重要な場合（高い場所の足場につかまりたいなど）には、〝その場ジャンプ〟でないと対処できないので、その使い分けが重要だぞ。どちらのジャンプを使うべきかは、地形をよく見て判断するしかないので、実際のプレイで慣れていくしかないぞ。なお、ジャンプした先の足場につかまりたい場合には、⊗ボタンを押しておく必要がある。ジャンプをする前から⊗ボタンを押しっぱなしにしていても支障ないので、押し忘れが心配な人は、⊗ボタンを押しながらジャンプをするクセをつけておこう。

高く跳びたいなら▼その場ジャンプ

◀跳びたい方向を向き、すり足で足場の端まで進む。

◀□ボタンを押した直後に✚キーの上を押そう。

◀これでその場ジャンプになるぞ。しっかり覚えておこう。

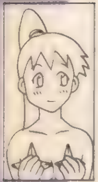
遠くに跳びたいなら▼ダッシュ（助走）ジャンプ

◀すり足を使って、足場の端ギリギリまで移動。

◀✚キー下を一回押して、バックステップ。これで……。

◀ダッシュジャンプを開始し、理想的な位置に立てる。

◀あとは、✚キー上の直後に□ボタン。これでバッチリ。



連続ジャンプについて

ジャンプを連続して行いたいなら、□ボタンを押しっぱなしにしておけばOKだ。着地のたびに押し直す必要はないことと、着地時の✚キー操作で、前後左右どちらにでも連続ジャンプができる点を覚えておこう。また、走りながら連続ジャンプするには、「✚キー上+□」を押し続ける方法と、「✚キー上+□+×」を押し続ける方法の2種類がある。前者は着地したあとに少し地面を走ってから次のジャンプを踏み切り、すばやい移動ができる利点がある。無意味そうにも見える後者は、着地したその場からすぐに次のジャンプを行えるという長所を持ち、意外なところでいろいろと利用できるぞ。

◀連続でジャンプしたい場合は、ジャンプボタンは押しっぱなしでOK。

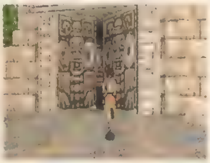
まんが／長崎県　ひろしさん

ポイントQ&A

Q：レイラってなんでバックステップしたあとに、いちいち硬直するんでしょ？　これってなんとかなりません？
A：［✚キー下を押し続ける］という操作は効率的な後退ではないのだ。後方にすばやく移動したいなら、「✚キー下+ジャンプ、の両方を押し続ける」か、「◎ボタン（反転）→✚キー上」とした方がいいぞ。

◉制限時間のあるシカケも……

このゲームにはさまざまなシカケが登場する。なかには作動させてから一定時間で元の状態に戻ってしまうという、制限時間つきのシカケもある。多くの場合、この手のシカケは作動するとき（または、もとに戻るとき）に何らかの音を発するので、怪しいと思ったら、目だけではなく耳にも神経を集中させるようにしよう。



▶一定時間で閉まってしまう扉は、たくさんあるのだ。

◉トラップの性質を読め

上に落ちると即死の針トラップは、水中で出会った場合や、すり足で通り抜けるときには、まったく害がないぞ。また、炎トラップは横を通り抜けるだけなら、わずかなダメージだけで済むので、これも頭に入れておこう。

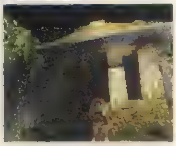
◀すり足で通ろう。

◀横を抜けよう。

難関チェック　つまりやすい場所を徹底アドバイス

◉Lost Valley　歯車を探し出せ

1つ目の歯車は、下の写真の滝の奥の洞窟に進入し、曲がり角付近の崖の上を探せば見つかるぞ。2つ目は、右上の写真の神殿内部、水路の右手奥にある。3つ目は右下の写真の通路奥、つり橋のさらに先に隠されている。3つを入手したら、スタート地点近くの川をさか登ったところにある、歯車の装置が置かれた場所で使ってみよう。



▲この神殿の内部にも、歯車は隠されている。

▲石のアーチを抜けたら左側にご注目。

◀この滝の下の池の中に、水中の通路があるぞ。

◉Colosseum　ぶら下がりの利用

2匹のライオンに出迎えられる建物では、向かって右側の崖から上の階に進入。その先の洞窟のワニと遭遇する場所では、壁の割れ目に注目しよう。ぶら下がり中に、✚キー左（または右）で横に移動ができるので、これで先に進めるぞ。

▲周囲を見渡してみると、壁に割れ目を発見できる。

◉Colosseum　おきて破りの近道

コロシアムの近くには2つの飼育室（動物を飼っておく檻のある部屋）があるけれど、南側（方位磁針の白い針が指している方角）の飼育室では、時間的にシビアなトラップがある。ここをクリアしないと、脱出することができないぞ。このトラップの突破がどうしてもできなくて困っている人は、この部屋を経由しない、裏ルートを利用してみよう。このコロシアムには、落とし穴が2つあるけれど、南側の穴には、写真のような場所から「ぶら下がり→落下」とすれば、死ぬこともなく進入できてしまうのだ。着地のダメージは必至ながら、このまま先に進めてしまうので、知っていると便利だぞ。

▶写真の場所から跳び降りれば、針のトラップで死ぬ心配もない。

◉Palace Midas　5つのスイッチ

写真の舞台前広間の部屋には4つの扉があり、各扉の上にはYとΩで構成された5つの模様が描かれている。これは舞台上にある5つのスイッチをどう操作すれば各扉が開けられるのかを表していて、Yは下、Ωは上と解釈すればOKだ。

▲正面に見える舞台の上に、5つのスイッチがあるのだ。

◉Palace Midas　マイダス像

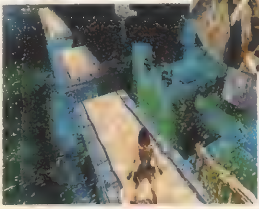
まずは、金塊の素を3つ探し出すこと。これらを入手したら、スタート地点から見て南（方位磁針の白い針が指す方角）の方にある庭園の部屋に行き、奥の屋根の上の隠し通路の先に進もう。ここで見つかるマイダス像の手の前で、金塊の素を使えば、これらを金に変えられるぞ。あとは舞台前広間の北側の部屋に進入し、その奥で金を使えばOKだ。

▲これがマイダス像の手。上には絶対乗らないように！

◉The Cistern　カギを探せ！

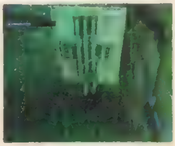
とりあえず宮殿中央の部屋と、この部屋の東側の部屋の水路奥にある2つの銅のカギを入手しよう。続いて、宮殿中央の部屋の西側の2つの扉（銅のカギで進入できる）のそれぞれの奥と、宮殿中央の部屋に隠された水路の奥で、2つの銀のカギと金のカギ1つを探し出そう。ただし、宮殿中央の部屋は特定のスイッチで水位を上下させることが可能で、銀のカギと金のカギは、それぞれ個別に決まった水位でないと取れないようになっている。

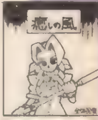
◀このスイッチ（宮殿中央の部屋の、東側の部屋にあるぞ）を動かせば、神殿中央の部屋の水位を上下させられるのだ。

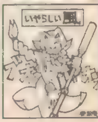


▼水位の変更は何回でも行える。取れないと思ったら、水位を変えて再挑戦だ。

◀宮殿中央の部屋でも銅のカギが入手可能。見落とすな！







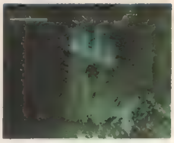
まんが／岐阜県　田中将司さん

ポイントQ&A

Q：水中で、スイッチやアイテムなどを見つけたのに、なかなかそれに触れません。どうにかなりませんか？
A：壁に向かってぶつかるような感じで泳ぐ（□ボタンを押す）と余計な動きを制御できる。また、アイテムなどの近くで、✚キーを放すと、レイラは自然にアイテムやスイッチのところに流れてくれるのだ。

◉Tomb of Tihokan 隠された通路

2体のケンタウロス像に守られた扉は、湖の（この建物の下あたりに隠された）水路にあるスイッチで開けられる。水中にあるのでわかりにくいけど「青白く光る岩の近く」と覚えておけば、見つけられるはずだ（ただし、あるスイッチを入れてからでないと進入できないぞ）。



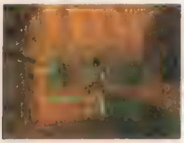
▲水中の青白く光る岩が目印になるぞ。

◉City of Khamoon スフィンクス像は後ろも見逃すな

動かせるブロックを足場にすれば、スフィンクス像の胴の部分に登れるぞ。そのまま頭部の後ろに回りこめばカギが見つけられるので、回収しておこう。なお、像に向かって左側の壁では、いかにも開きそうな扉と、坂道の上の入口を見つけられるが、今はまだ無視していいぞ。

▲スフィンクス像は、後ろ側に入ることも可能。

◉Obelisk of Khamoon ハネ橋の4つのスイッチはどこに?



塔の部屋の下から…

写真を参考に、見つけにくい通路へ。その先の部屋から上に向かえば、スイッチが見つかる。

◀塔の部屋（一番下の階層）には、坂道に続く通路が隠されている。

北の部屋の奥

塔の部屋（中段）から、写真で示している通路へ。スイッチはその奥にあるのだ。

▶写真の右側の通路へ。2つ目のスイッチはこの先の部屋の奥にあるぞ。

▶これが坂道を階段に変えるスイッチ。

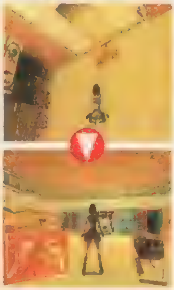
▶階段を登り、右側の地形に飛びつこう。

階段を発生させよう

塔の中段にある、上の写真のスイッチを動かすと、その近くの坂が階段に変化する（ただし、あらかじめ上の〝北の部屋の奥〟のスイッチのある場所に足を踏み入れていないと作動しない）。あとは、階段を登り、右側の割れ目に飛びついて、ぶら下がりながら横移動。さらに奥に進めば、スイッチを見つけられるぞ。

会議室へGO!

ゲームがスタートしたあと、必然的に〝4つの動かせるブロックのある部屋〟にたどり着く。この部屋の壁の高い位置にも入口があるので、ブロックを足場にして進入しよう（最初は扉が閉まっているけれど、塔の部屋への扉を開ければ、自動的に開くのだ）。その奥の会議室に、最後のスイッチがあるぞ。

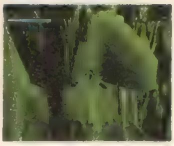


◀上の方に設けられた扉。見覚えが……。

◀その先に進めば、この会議室に来れる。

◉Sanctuary of the Sion 水中に隠されたスイッチを探せ

巨大スフィンクスの内部で詰まってしまった人も多いはず。ここは、向かって右側の像の足元にある水路を進めばOK。その奥の扉の手前にスイッチがあるので作動させよう。なお、像の腹部にもスイッチはあるけれど、これは水が引いたあとでないと動かすことはできないぞ。



▲右側の像に、進むべき道が隠されている。

◉Natla's Mines ヒューズを探せ

レイラが丸腰の状態でゲームがスタートするので、最初は武器の調達が課題となる。もし、武器入手前に敵と遭遇してしまったら、逃げるしか手はないぞ。下のヒントを参考にして3つのヒューズを探し出し、これらをクレーン操作室（小屋が吊り下がっている場所の近くの建物）のくぼみにハメ込もう。小屋を地面に下ろせば、その中から拳銃を回収できるぞ。なお、このあとで戦うことになる敵キャラ3人は、いずれも武器を所有しているので、死体から奪うことも忘れずに。

トラップの奥

▲正面に見えるのが、時間制のトラップが用意された部屋の入口だ。

▲岩が転がるよりも早く先に進み、右手奥にある通路に進入しよう。

砕石地帯

▲小舟を動かしたら、それを足場に倉庫の部屋へ。奥のスイッチを入れよう。

▲採掘機が動き出すので、奥に進もう。2つ目のヒューズが眠っているぞ。

ベルトコンベヤー

▲採掘機の先の通路には、上の方に見つけにくい通路がある、見落とすな！

▲通路にあるスイッチを入れて、写真の通路の奥へGO！

◉マネっこキャラを倒せ

終盤、レイラは自分の動きをマネしてくる奇妙な敵に出会う。この敵を攻撃すると、レイラ本人も同じだけのダメージを受けてしまうので注意しよう。とある高台の上にあるスイッチを作動させると近くの床が一定時間だけ開くので、このスイッチを作動させてから急いで反対側の高台に移動し、開いた床からマネっこキャラが落ちるように、うまく誘導してあげよう。

▲マネっこキャラはレイラと同じ行動を取る習性がある。

まんが／北海道　長井みちるさん

ポイントQ&A

Q：突然敵に襲われてしまうとパニックになってしまいます。これは場所を覚えるしかないのでしょうか。

A：潜んでいる敵は、唸り声や、羽ばたく音などを発していることが多い。そこで、耳をすませば、たいていの場合、近くにいる敵の存在を知ることができるのだ。なお、発する音も敵の種類ごとに決まっているぞ。

最終エリア直前までの隠し部屋を大公開

各エリアをクリアしたあとには、そのエリアをどの程度攻略できたのかが表示されるのは知っているよね。ここでは、倒した敵の数、拾ったアイテムの数、クリアまでに要した時間などの情報に加えて、隠し部屋の総数と見つけた数も教えてくれるのだ。ここまで表示されるのだから、やっぱり完璧なクリアというものを目指したくなるのが、真のゲーマーというものだろう。しかも隠し部屋の中には、単なるアイテムの倉庫ではない、ちょっとしたシカケや、思わず驚いてしまいそうな趣向のこらされたものも多いので、これらを知らずに『トゥーム』を究めたと思うのは早すぎるぞ。ここでは、メーカーさんから公開を許された範囲の全隠し部屋を教えるので、まだ未知の隠し部屋が残っているという人は、参考にして新たなる探索をし直してみよう！

各項目では隠し部屋の場所と入り方を解説するほかに、文の最後のカッコ内では、その隠し部屋で手に入れられるアイテムも列挙してみたぞ。〝体小〟とは小型の体力回復アイテム、〝体大〟とは特大の体力回復アイテム、〝シ弾〟とはショットガンの弾薬、〝マ弾〟とはマグナムの弾薬、〝ウ弾〟とはウージー（ＵＺＩ）の弾薬、〝ウ〟とはウージーそのものを表しているぞ。実際に隠し部屋に行く前に、目を通しておくといいだろう。

Cave(1)

ゲームが始まったら、右に曲がってそのまままっすぐ進もう。つきあたり左手奥の壁の上の方に隠し部屋の入口が見えるはずだ。入口に向かってその下に立ち、後方ジャンプをしよう。そのときに◎と⊗を押しっぱなしにしておけば、入口のへりに手が届くぞ（体小×１）。

Cave(2)

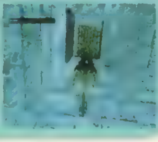
最初のコウモリが出現するあたりの手前で、左側に曲がってみよう。そのつきあたりで右を向くと、登れそうな場所が見つけられるはずだ。地形の左端に立ち、✚キー上＋⊗で進入できるぞ。ただし、ジャンプ＋⊗ではどうやっても進入できないので注意しよう（体小×１）。

Cave(3)

最初のセーブポイントを抜けたあと、オオカミ２匹に襲われる部屋。壁を注意して調べてみると、部屋の出口に向かって左側に、でっぱりを発見できる。階段のそばの高台から、このでっぱりにダッシュジャンプをしよう。隠し部屋の中にある、美しいレリーフも必見だ（体大×１）。

City of Vilcabamba(1)

スタート直後の広い部屋には、中央に水路の入口が設けられている。まずはここに進入し、Ｔ字路では右に進もう。泳いで広い部屋まできたら、右手奥をめざし、壁に設置されているスイッチを作動させる。上の扉が開くので、これで隠し部屋に入ることができるのだ（体小×１）。



City of Vilcabamba(2)

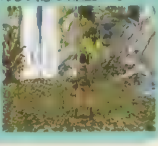
同じく、スタート直後の広い部屋の中央から水路に進入。Ｔ字路では右に進み、広い部屋まで泳いだら、すぐ左のスイッチを作動させる。このあと、最初のＴ字路で左の方に進もう。奥の部屋の扉が開いているはずなので、これで隠し部屋に行けるぞ（体小×１、マ弾×１）。

City of Vilcabamba(3)

最後の隠し部屋は、終盤の〝インカの宮殿（５階建ての建物）〟の中に隠されている。３つの大ガマトラップを停止させるスイッチがあるけれど、このスイッチがある部屋を壁づたいに探せば、とある通路が見つかるはず。段差を２度下って奥に進めばＯＫだぞ（ウ弾×１）。

Lost Valley(1)

巨大なティラノサウルスと対決した少し先に隠されている。この密林を進むと左への曲がり角があり、ここの右手奥に、ちょっとした通路を見つけられるはず。その先が隠し部屋になっているぞ。周囲の地形をよく観察すれば、進入方法はすぐにわかるだろう（シ弾×１）。



Lost Valley(2)

同じく、巨大なティラノサウルスと対決した場所の先の、左への曲がり角。その近くに滝があるけれど、滝の左側の地形を足掛かりにして、滝の上のくぼみに進入しよう。ぶら下がり中に✚キー左右を使った横移動を利用しないと、ここまでは来れないぞ（シ弾×１、マ弾×１）。

Lost Valley(3)

密林をずっと進んだ奥にはインカの神殿がある。この神殿に向かって右側の絶壁を広範囲にわたって調べてみると、ここを足掛かりにして結構上まで登れることに気づくはずなので、これを利用して神殿の屋根まで行ってみよう（体大×１、シ弾×１、マ弾×１、ウ弾×１）。

Lost Valley(4)

スタート地点近くにある川を、その周囲の地形をうまくジャンプしながら遡ってみよう。そのままずっと進んだ先に、歯車の装置があるので、その高台の地形の端にぶら下がる。ぶら下がったまま、左の方に移動していけば、４つ目の隠しステージに行けるぞ（体大×１）。

Lost Valley(5)

３つの歯車を入手して、スタート地点近くにある川を遡った先にある、歯車の装置を作動させよう。今まで川の水が流れていなかった通路に流れ込んでいるはずなので、その先に泳いでいこう。奥の部屋で天井に手が届くので、そのまま上に出ればＯＫだ（体小×１、シ弾×２）。

Tomb of Qualopec(1)

とりあえず３つの部屋の謎を解き、３つ連なった扉を開けよう。その先には、像の並んだ階段があるけれど、写真の像の裏側に隠し部屋が潜んでいるぞ。レイラがこの像の後ろに回りこむと、隠し部屋の扉は自動的に開かれるようになっているのだ（シ弾×１、マ弾×１）。

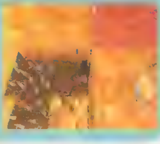
まんが／岩手県　碧並空さん

ポイントQ&A

Q：一部の敵が飛ばしてくる火の玉は、当たるとダメージが大きいだけに脅威です。いい避け方を教えてください。
A：火の玉は、破壊力が凄まじい反面、単発でスピードも遅いという特徴がある。ここでは攻撃しながらジャンプボタンを押しっぱなしにして、右→左→右→左と交互に連続ジャンプしていれば、楽に勝つことができるぞ。

Tomb of Qualopec(2)

先に紹介した１つ目の隠し部屋の中に、第２の隠し部屋が隠されている。１つ目の隠し部屋には崩れる床が敷き詰められていて、その下には針のトラップが控えているけれど、ぶら下がり経由で着地する場所を選べば、死ぬことなく下のフロアに降りられるのだ（マ弾×１）。



Tomb of Qualopec(3)

秘宝を手に入れて外の湖に飛び込んだら、向かって右側に泳いでいこう。湖の底を注意深く調べてみれば、隠し通路へと続く通路を見つけられるぞ。邪魔だからといって、ラーセンを倒してしまうと、強制的に次の遺跡へと進んでしまうので注意しよう（体大×１、マ弾×１）。

St.Francis's Folly(1)

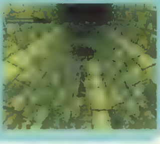
最初の広間で、向かって右側の上の方を見れば隠し部屋への入口が見つかるだろう。この部屋では斜面を使った連続ジャンプがポイントだ。写真の位置から左に横ジャンプをして、そのまま□と×を押し続けておけば、上のフロアにぶら下がれるのだ（体大×１、シ弾×１）。

St.Francis's Folly(2)

２の目の隠し部屋は、ワニのいる水路へと通じる、長い斜面の先だ。この斜面は実は２段に分かれていて、最初の斜面でタイミングよくジャンプして天井にぶつかり、うまく勢いを殺せれば２段目の斜面に着地できる。２段目の斜面から前方にジャンプだ（体小×１、シ弾×１）。

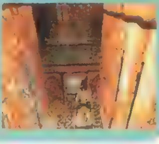
St.Francis's Folly(3)

ワニのいる水路の途中で、上に登れる場所がある。その上にある“ロ”の字型の部屋が隠し部屋になっているのだ。この奥のフロアに先に足を運び、普通の攻略通りに水を抜いてしまうと、もうこの隠し部屋には入れなくなってしまうので、くれぐれも気をつけるように（シ弾×１）。



St.Francis's Folly(4)

最後の隠し部屋は、試練の塔（６階層からなる部屋）の一番下の階にある。５階に、ほかの床と色の違う正方形の床があるけれど、これを踏むと一定時間だけ、写真の壁が開かれる。開く時間は短いので、多少のダメージは覚悟して急いで移動すること（体大×１、マ弾×１）。

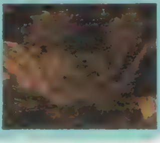


Colosseum(1)

まず最初に、ライオン２匹と出会う建物の上の階に、岩場を足掛かりにして跳び乗ろう。ここから、ワニのいる洞窟に向かうのがセオリーだけれど、ここで絶壁沿いに右へ右へと進んでいくのだ。うまく足場を選んで跳び移っていければ、隠し部屋に到達できるぞ（シ弾×１）。

Colosseum(2)

ワニのいる洞窟で、割れ目にぶら下がりそのまま横移動で奥に進める場所がある。割れ目のすき間のもっとも大きいところにぶら下がっているときに✚キー上を入れると、その割れ目に入りこむことができるぞ。その奥に進むと、隠し部屋へと行くことができるのだ（シ弾×１）。



Colosseum(3)

まずはコロシアムの客席の北側（方位磁針の赤い針の指す方角）にある、写真の部屋へ。写真の付近にレイラが立つと、隠し扉が一定時間だけ開くので、ジャンプボタンを押し続けての連続ジャンプを行い、一番上の段まで一気に登ろう（体大×１、ウ弾×１、マグナム本体×１）。

Palace Midas(1)

とりあえず、宮殿２階の２匹のワニがいる水路へ。水路を奥に進むと“ワニのすみか（池）”に進入することができる。ここで１回陸に上がり、右手の壁にそって奥に向かおう。写真の位置から、ダッシュジャンプを使うと、斜面に阻まれずに先へ進めるぞ（体小×１、マ弾×１）。

Palace Midas(2)

宮殿２階（２匹のワニがいる水路の設けられたフロア）から、下に降りるときに、北側（写真の位置）から跳び下りよう。上から見てもアイテムが見えるはずなので、それが目印だぞ。ただし、着地のときのダメージは必至なので、覚悟しよう（体小×１、シ弾×１、ウ弾×１）。

Palace Midas(3)

庭園の部屋へ。部屋に入ってすぐ左の植木の影に、隠しスイッチがある。場所は非常にわかりにくいので、写真を参考に、探してみよう。これで鉄格子の１つが開けられるので、その奥に進めばＯＫだ。トラップはジャンプで避けるといいだろう（体小×１、シ弾×１、マ弾×１）。

The Cistern(1)

宮殿中央の部屋の水位を上げ下げするレバーのある部屋に行こう。部屋に入って右側つきあたりの壁を探せば、奥に進める通路を発見できる。道中は暗いので、手探りで進むようにしよう。タイミングよくジャンプするテクもないと、すべてのアイテムは回収できないぞ（シ弾×３）。

The Cistern(2)

２つ目の隠し部屋は宮殿中央の池の中に隠されている。池に飛び込んだら、西（水位を上げ下げするレバーのある部屋とは逆の方向だ）の方の壁を探して、せまい水路を見つけだそう。この水路のは“コ”の字型になっていて、その途中のくぼみにアイテムが隠されているぞ（マ弾×１）。

The Cistern(3)

隠し部屋は、宮殿中央の部屋の銀のカギを使う扉のそばに隠されている。写真の、レイラ正面の壁は、実は動かせるブロックになっているのだ。押し込んで隠し部屋に進入する。アイテムは部屋の２階に置かれているので、斜面を利用したジャンプで登ろう（体大×１、マ弾×２）。

まんが／群馬県 いずみ17さん

ポイントQ&A

Q：このゲームには特殊な操作があると聞いたんですが、どんな操作をすればいいんでしょうか？

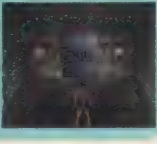
A：R1を押しながら✚キー上＋○で飛び込みが、ぶら下がり中に、R1を押しながら✚キー上で倒立がそれぞれできるぞ。あと余談だけれど、急な斜面の上からジャンプすると、跳ぶ方向は斜面に応じた方角に固定されるぞ。

Tomb of Tihokan(2)

エリア中盤で、ワニが潜んでいる、床が緑のコケで覆われた部屋があったはず。この部屋に水をはらずに足を運び、周囲とはわずかに色の違う正方形の床4枚を踏んでみよう。すると、この部屋の壁の一部が自動的に開き、隠し部屋へ進めるようになるぞ（体大×1、シ弾×1）。

Tomb of Tihokan(2)

巨大な地底湖へと続く坂道の途中に隠し部屋があるぞ。写真の扉を開けたら、坂道をそのまま下らずに、右斜め前方にダッシュジャンプをしよう。あとは、✚キー左＋◎を押しっぱなしにしていれば、何回か連続ジャンプしたあとに隠し部屋の前に降り立てる（マ弾×1、ウ弾×1）。



City of Khamoon(1)

とりあえず、ネコの像の鎮座する、屋外の広間までゲームを進めよう。この広間の北西方向（ネコの像を向かって左側の、広間の角）に、斜面で囲まれた一角がある。ダッシュジャンプをうまく使えば斜面を突破できるので、そのまま奥へと進んでいこう（体大×1、マ弾×1）。

City of Khamoon(2)

ネコの像のある屋外の広間から水路に進入し、その奥の部屋で一番上まで登ると、ネコの像の周囲の床を開けるスイッチのある部屋に来られるはずだ。この部屋には、白いレリーフがありその真下に隠し部屋が用意されているぞ。ただし、進入に伴うダメージは必至だぞ（ウ弾×1）。

City of Khamoon(3)

最後の隠し部屋は、黒ヒョウ6匹が襲いかかってくる部屋で見つけることができる。一度下のフロアに降りて、奥の地形を登ってから、中央の高台を経由して、吊り橋の先に向かおう。ネコの像がある後ろ側が隠し部屋になっているのだ。進入もそう難しくないぞ（シ弾×1）。

Obelisk of Khamoon(1)

4階層にもおよぶ、塔の部屋。この部屋にそびえ立つ塔のてっぺんが隠し部屋になっている。進入経路は、塔の部屋の最上階の丸い柱が並んでいる場所だ。写真のレイラの右手に見えている地形の突起から、思い切ってダッシュジャンプをしてみよう（体小×1、ウ弾×1）。

Obelisk of Khamoon(2)

2つ目の隠し部屋は、先に紹介した1つ目の隠し部屋から進入できる。塔のてっぺんから周囲を見渡すと、白いレリーフのある、せまい正方形のフロアが発見できるはず。そこへ向かってダッシュジャンプを行おう。進入時にはダメージも伴うので注意（体大×1、ウ弾×2）。

Obelisk of Khamoon(3)

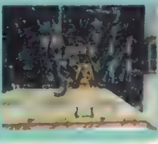
塔の部屋2階から進入できる、北の方（方位磁針の赤い針の指す方角）の部屋へ。奥のスイッチに向かって進む途中、上に登れる場所がある。ここは一見すると普通の通路とも思われがちだけど、足を踏み入れると隠し部屋特有の短い音楽が流れるぞ（体大×1、マ弾×1）。

Sanctuary of the Sion(1)

まずは巨大スフィンクスの頭の上へ。ここから南西の方角を向くと、小さい黒い影（ゴミのような点）があるのを見つけられる（写真参照）。地形のはしから、死を覚悟でこの影に向かってダッシュジャンプすると、なんと空中の見えない床の上に着地できるぞ（ウ×1、ウ弾×1）。

Natla's Mines(1)

クレーンで吊り下げられた小屋を地面に降ろしたら、その屋根の上に登ろう。ここから岩の壁を調べれば、通路への入口を見つけられるはず。この通路に入ってすぐ右側の上の方に、隠し部屋への入口があるぞ。この隠し部屋では、ジャンプの使い方を工夫してみよう（体大×1、ウ弾×1）。



Natla's Mines(2)

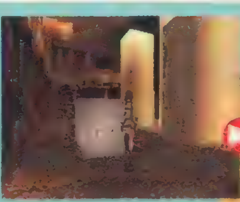
2つ目の隠し部屋は煮えたぎる溶岩が広がり、何本かの細い石柱を足場にして進む場所にある。石の柱に乗ったら、つねに右側の壁に注意してみよう。隠し部屋への入口が見つかるはずだ。中は案外広く、よく調べないと見落としてしまうぞ（体大×2、ウ弾2、ショットガン本体）。

Natla's Mines(3)

スケーター（人間の敵キャラ）と戦った場所には、何カ所か溶岩の落とし穴があるけれど、その中に1つに溶岩ではなく水のはられた落とし穴がある。この中が隠し部屋になっている。スケーターを残すと厄介なので、始末してから回収に向かおう（体大×1、体小×1、ウ弾×1）。

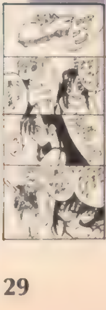
㊙テクを伝授。オキテ破りのルート

このゲームでは、特定の場所に登場する敵は、ある一定の条件を満たしたときに出現する場合が多い。例えば、〝St.Francis's Folly〟での最初のピエールは「ゴリラの部屋の上の段にあるレバーを操作する」という条件で登場するようになっている。この場合、床のスイッチを飛び越すことによって回避してしまうと、その敵の出現をキャンセルすることができてしまうのだ。こんな例はゲーム中にたくさんあるので、各自いろいろ研究してみよう。意外な攻略法が発見できるかもしれないぞ。



▲〝St.Francis's Folly〟でも、スタート直後のゴリラの部屋でうまく行動すると……。

▼外で待ち受けているハズのピエールの出現をキャンセルできるのだ



まんが／青森県 児玉啓太さん

ポイントQ&A

Q：ゲームを一度クリアすると、2周目とかの特典はなにかありますか？

A：1周目をクリアしたあとにゲームを開始すると、すべての武器を持っていて、しかも弾数無限状態でプレイできるぞ。ただし、このままセーブしてしまうと、この状態以外での面セレができなくなってしまうので注意！

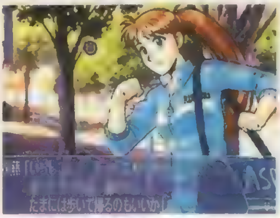
トゥルー・ラブストーリー

●発売日／96年12月13日 ●価格／¥5,800
●メーカー／アスキー
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／なし
●MC／2ブロック

© 1996 ASCII

攻略の最大のポイント! 下校会話モードはココが重要!!

『トゥルー・ラブストーリー』の最大のウリでもあり、攻略のポイントとなるのが、下校時に出会った女の子と、一緒に話をしながら帰ることのできる、この下校会話モードだ。このゲームでは、ここでうまく会話を進めることによって、初めて女の子をデートに誘うことができる。この手のゲームの常であるように、『トゥルー・ラブストーリー』でも、デートをすることこそが、その女の子を攻略するにあたってもっとも重要なカギを握っていることはいうまでもないだろう。好みの女の子とのハッピーエンドを迎えるため、ここでは下校会話モードをうまく進めるポイントを紹介。



▶下校中に女の子に会えるのは3カ所だけだ。

プレゼントアイテムによる効果

アイテム	桂木	のぞみ	後藤	本多	弥生	春日	天野	草薙	水谷
熱帯魚図鑑	A	C	C	C	D	C	B	D	C
エプロン	C	A	C	C	C	D	C	C	D
リストバンド	C	C	A	D	B	D	C	C	D
ミニサボテン	C	C	C	A	D	C	B	B	D
ルージュ	C	D	C	C	A	D	B	C	B
電子辞書	C	D	D	C	D	A	B	C	D
ヘビの抜けガラ	D	D	D	D	D	B	A	B	D
竹ぼうき	C	C	B	C	B	D	D	A	C
大きなぬいぐるみ	C	C	D	C	B	D	C	D	A
イヤリング	C	C	C	C	B	D	C	C	B
推理小説	C	C	C	B	C	B	D	C	D
最新TVゲーム	C	B	C	D	C	D	B	C	D
ティーカップ	B	D	C	B	B	C	C	C	C

◉プレゼントの選択は慎重に!

下校会話モードでは、女の子にプレゼントをすることで好感度をアップさせ、話を有利に進めることが可能だ。プレゼントは、休日に買い物に出かけることで入手することができるぞ。もちろん、女の子によって好みも全然違うから、なるべくその子の趣味に合うようなモノをプレゼントしてあげよう。何をプレゼントすれば喜ばれるかは、上の表にまとめてあるので参考にしてほしい。Aがもっとも喜ばれ、Dだとむしろ嫌がられるぞ。なお、天野の喜ぶヘビの抜けガラだけは、青空公園か児童公園で偶然見つける以外に手に入れる方法はない。

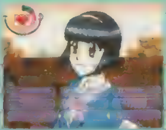
◀女の子の喜ぶものをプレゼントすれば、ゲージが大幅にアップする。うまく利用しよう。

イカす会話のテクニック1

トキメキゲージを上げよう!

ハートマークのまわりにあるトキメキゲージが、その時点での女の子のプレイヤーに対する好感度を表している。これが8～9割くらい高まればデートに誘えるぞ。一番外側にあるメーターは、女の子といられる残り時間を表していて、何らかの会話をするたびに進んでいく。なお中央にあるハートマークは女の子がどれだけドキドキしているかを表している。これが大きくなると女の子はテレて帰ってしまうので、いかにしてバランスよく会話を組み立てるかが重要となる。

◀まずは無難な会話から入って……

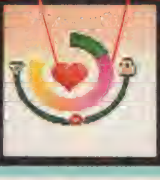


◀タイミングを見て核心に迫れ!

ゲージの変動は常にチェック!

ドキドキハート

いわば女の子の緊張度。低すぎると飽きて帰っちゃうし、高すぎるとテレて帰っちゃう。うまくバランスをとることが重要。



トキメキゲージ

女の子のプレイヤーに対する興味を表す。好感度が高ければ、このゲージもある程度高いところから下校会話が始まるのだ。

イカす会話のテクニック2

会話チェーンを狙え!

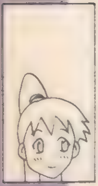
女の子と会話をしていると、普段と違うセリフを返すことがある。このとき、もう一度同じ会話内容を選択すると、時間は経過せずに会話が進行することがある。これが会話チェーンだ。うまく利用すれば、女の子をデートに誘うのに障害となるタイムリミットを避けることができるのだ。とくに草薙には会話チェーンが多いので、うまく利用すればデートに誘うのもグッと楽になるぞ。

▶ただし、普段は、同じ内容の話を続けるのはタブー。

◀うまく会話チェーンが決まれば……。

◀時間が過ぎずにゲージがアップ!!

キャラ	話題
桂木	学校
のぞみ	趣味、将来の夢
後藤	勉強、スポーツ
本多	なし
弥生	なし
春日	なし
天野	部活、趣味
草薙	学校、部活 趣味、みさき 男性の好み
水谷	なし



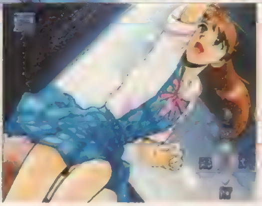
まんが／大阪府 またたび地獄さん

ポイントQ&A

Q. どうしても、狙っている女の子に会うことができません。どうして?
A. このゲームはランダム性が高いため、どこへ行っても狙った女の子に必ず会えるわけではない。ほかのキャラがあまり訪れない場所なら、予定外のキャラが出てきてしまうこともないので、まずはそういう場所を探そう。

イベントグラフィックをすべて見るために押さえておきたいポイント

ゲーム中、一定の条件を満たすことで発生するイベントの数々。この中には、イベントオリジナルのグラフィックが表示されるものが少なくない。これらのイベントは、メモリーカードに記録され、一度ゲームをクリアすれば見られるようになるのだ。ここでは、グラフィックの表示される全イベントの発生条件と、各キャラのエンディングを迎えるためのワンポイント攻略をお届けするぞ！　なお、春日、天野、草薙、水谷といった季節限定キャラ以外のメイン5キャラは、同じイベントであっても、そのイベントの起こった季節が違えば、別ものとしてメモリーカードに記録される。パーフェクトなコレクションを目指すなら、すべての季節ですべてのイベントを見る必要があるのだ！　とくに学校外で発生するイベントは、季節によって女の子の服装が違うから、コレクションのしがいがあるぞ。



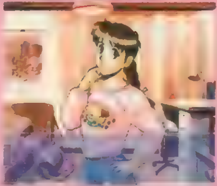
▶一度見たイベントは、クリアデータがあれば、アルバムモードで見ることができるのだ。

▲これこそ恋愛ゲームの醍醐味。全キャラ、すべてのイベントを見たい！

女の子の感情はここをチェック!

POINT

夜にみさきの部屋に行くと、その時点でのプレイヤーに対する女の子の感情を教えてもらうことができるぞ。これは、イベントを発生させたい場合非常に重要なデータとなるので、できることなら毎晩チェックしておきたいところだ。ただし、みさきの部屋に入るときはノックを忘れずに。もし着替え中だったりすると、怒られたあげくに女の子の感情も教えてもらえないのだ。ただ、その場合着替え姿を見ることができるから（確率は低い）……。それ目当てに、通ってみる!?



▶ノックせずに入ると怒られる。ま、何もなければ教えてくれるけど。

みさきチェック

女の子のプレイヤーに対する感情は、みさきのチェック表で、右のように9種類に分類される。下から始まる各キャラ攻略の表にある「感情」欄のアルファベットは、これに対応しているのだ。

桂木　綾音

桂木を狙う場合のベストパラメータは、勉強：ばっちり、運動：抜群、センス：ばっちり、性格：けっこう活発、態度：まあ真面目というように、ヒロインだけあってかなり高め。下校会話モードでは、序盤は趣味、音楽、スポーツといった無難な話題が好まれるぞ。好感度が高くなってきたら、好きな場所や将来の夢の話題で攻めよう。また、状態にかかわらず、見つめることでも好感触が得られる。容姿に自信があるのか、それともほかの理由が……？　それは、エンディングまでナイショ。

◀カミナリに驚く。この後、下校会話でこの話題が選べる。効果は大だ！

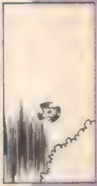
普段はこの辺を攻めよう!

彼女の場合、普段は図書室、音楽室、花壇といったポイントを重点的に攻めよう。2年教室や美術室、噴水広場といった場所にもそれなりに訪れてはいるようだが、この3つのポイントではほかのキャラが出てきてしまうことが非常に多いのだ。なお、下校時はまっすぐ帰ってしまうらしく、どこへ行ってもあまり会えることがない。放課後はなるべく学校に残って彼女を捜すようにしよう。

▶中心となるのは音楽室。ここが一番出会える可能性が高い。

イベント	感情	場所	時間帯	確率	特別条件
カミナリにびっくり	I	音・理・家・美	休・昼・1・2・3	まれ	曇りの日
ネコにご飯をやっている	GH	校舎裏	休・昼・1・2・3	確実	
神社でお願い	DG	神社	寄り道	確実	
花壇に水やり	E	花壇	休・昼・1	低い	春・夏・秋
お弁当をいっしょに食べましょ	どこでも	噴水広場	昼休み	確実	お弁当の約束(D、登校中、低い)をしている
教えてあ・げ・る	B	2年教室	1・2	確実	勉強のパラメータが「ふつう」以下
2人でピアノ	A	音楽室	3	確実	
一緒にバレーボール	A	体育館	昼休み	確実	
花壇の手入れをする桂木を見る	どこでも	噴・花	休・昼	高い	春・夏・秋
廊下で桂木を眺める	どこでも	廊下	休・昼	普通	
体育の桂木を眺める	どこでも	グラウンド	休み時間	高い	
噴水広場で…？	どこでも	噴水広場	昼休み	まれ	
出会い～標準～	I	廊下	休・昼	普通	
競技中の応援	ADG	－	－	確実	23日のみ

キャラ別攻略の表中、場所の略称は、音＝音楽室、理＝理科室、家＝家庭科室、美＝美術室、噴＝噴水広場、花＝花壇、駐＝駐輪場、裏＝校舎裏、グ＝グラウンド、体＝体育館、廊下＝1～3年教室・音楽室・理科室・家庭科室・美術室、2年廊下＝2年教室・音楽室・理科室・家庭科室・美術室、ゲ＝ゲームセンター、本＝本屋、花＝花屋、ア＝アクセサリーショップをそれぞれ表しています。また、時間帯の略称は休＝休み時間、昼＝昼休み、1＝放課後1、2＝放課後2、3＝放課後3をそれぞれ表しています



まんが／富山県　いわきゆーじさん

ポイントQ&A

Q．女の子に話しかけても、ろくに返事すらしてもらえません。これは何が原因なんですか？
A．ある程度親しくなっていないと、女の子は警戒して話をしてくれない。ただ、何度も会って話しかけているうちに、徐々にではあるが親しくなっていくことができる。めげずにもっともっと話しかけていこう。

広瀬のぞみ

のぞみを狙う場合のベストパラメータは、勉強：まあまあ、運動：けっこういける、センス：一般的、性格：普通、態度：普通。ごくごく普通の高校生らしい男の子が好まれるようだ。下校会話モードでは、序盤は部活、趣味、食べ物の話題が好まれる。トキメキゲージが高くなったら、休日や好きな場所、将来の夢といった話題を選ぶといい。また、相手のことを話したり、ほめたりするのは状況を問わず有効だ。趣味や将来の夢で会話チェーンが発生する場合があるので、うまく利用しよう。

◀球技大会で応援してもらえれば、下校会話でその話題に触れることができる。

普段はこの辺を攻めよう!

彼女は絵を描くのが大好きなので、昼休みや放課後のように、ある程度まとまった時間がとれるときは、美術室にいることが多い。美術室は、ほかのキャラとバッティングすることが少ないので、のぞみ狙いのときはここを中心に攻めていこう。また、学校帰りの寄り道には児童公園や駅前通りで、休日は正午以降に青空公園や河原で、それぞれよく会うことができるぞ。チェックしておこう。

▶のぞみ狙いなら迷わず美術室。ほかのキャラはほとんど登場しないしね。

イベント	感情	場所	時間帯	確率	特別条件
カミナリにびっくり	FI	2年廊下	休・昼・1・2・3	まれ	曇りの日
神社でお願い?	DG	神社	寄り道	確実	
あまやどり	EF	駅前通り	寄り道	確実	曇りの日
大量の荷物	BE	駅前通り	寄り道	確実	
落ち込んでいる	AD	河原	寄り道	確実	
食堂で…	C	食堂	昼休み	確実	
絵のモデルやってよ	A	美術室	1・2・3	確実	
2人でブランコ	A	児童公園	寄り道	確実	
美術室で絵を描いているのを見る	どこでも	美術室	1・2・3	高い	
雑巾をしぼるのぞみ	どこでも	2年教室	放課後2	低い	真面目:「ふつう」以下
目覚まし時計	どこでも	自宅	夜(自宅にて)	低い	目覚まし時計をもらっている
ごはんを作りに来た	B	自宅	帰宅時(自宅にて)	普通	
噴水広場で…?	どこでも	噴水広場	休・昼・1・2・3	まれ	春・秋・冬
競技中の応援	ABCDEG	—	—	確実	23日のみ

後藤　育美

後藤を狙う場合のベストパラメータは、勉強：もうひとつ、運動：抜群、センス：ちょっとね、性格：すごく活発、態度：まあ真面目。陸上部のトップスプリンターである彼女は、自分と同じようなさわやかなスポーツマンタイプの男の子が好みのようだ。下校会話モードでは、序盤は進路やスポーツ。トキメキゲージが上がったら男性の好みや将来の夢の話題で攻めよう。また状態を問わず、ほめたり部活の話をすることで高い効果を得られるぞ。ただ、好感度が上がるとテレやすくなるので注意。

◀後藤には、このようなドキッとするようなイベントが多いのだ。

普段はこの辺を攻めよう!

彼女はとにかく元気な女の子で、休み時間や昼休みなど、授業がないときは体育館やグラウンドで体を動かしていることが多い。昼休みに限り、食堂で豪快に食事をしている姿を見ることもできるぞ。放課後は、陸上部の部活動をしているために、グラウンドに行けばほぼ確実に会うことが可能だ。寄り道と休日は、彼女の大のお気に入りである河原を訪れていることが多いぞ。

▶グラウンドに行けば、ほぼ確実に会える。とにかく元気な女の子なのだ。

イベント	感情	場所	時間帯	確率	特別条件
あれ、ひざから血が出てるよ	I	グラウンド	休み時間	低い	
砲丸飛びすぎ	EF	グラウンド	放課後2	確実	
保健室でケガを見せてくれる	BE	保健室	1・2・3	確実	
チカンを撃退	DE	駐・裏	放課後3	確実	チカンが撃退されていない
河原で気分転換	D	河原	寄り道	確実	
下から後藤が手を振っている	BC	2年教室	1・2・3	確実	
スランプなんだ…	A	児童公園	寄り道	確実	
河原で夕日	A	河原	寄り道	確実	
ハードルを跳ぶ後藤を見る	どこでも	グラウンド	休み時間	高い	
家庭科室でゼッケンをつける後藤	どこでも	家庭科室	昼・1・2	普通	
食堂で、よく食べるな〜	ABDEGH	食堂	昼休み	普通	
体育館で垂直飛び?	ABDE	体育館	昼休み	普通	
出会い〜標準〜	I	廊下	休・昼	普通	
競技中の応援	ABCD	—	—	確実	23日のみ

まんが／福岡県　毛の雲さん

ポイントQ&A

Q：女の子と一緒に帰ることができません。けっこう仲良くなったと思うんですけど……。
A．仲良くなったと言っても、それはどれくらい？　話をしてくれるようになったくらいじゃ、まだまだ一緒に帰ってはもらえないぞ。まずはとにかく話をして仲良くなること。結果をあせりすぎないで。

本多　智子

本多を狙う場合のベストパラメータは、勉強：ふつう、運動：ふつう、センス：ちょっとね、性格：すごく活発、態度：真面目。物静かな文学少女である彼女は、どうやらグイグイ引っ張っていってくれる活発なタイプの男の子が好きな様子。下校会話モードでは、序盤は趣味、音楽、本といった話題が好まれる。これらの話題はトキメキゲージが高まってからでも通用するが、この場合ドキドキハートが大きくなりやすいので多用は禁物。こうなったら、相手のことを話したり、見つめる、ほめる、手を握るの4段攻撃で攻めていこう。

◀大好きな彼女の一面が見られるこのイベントは、下校会話でも選択できる。

普段はこの辺を攻めよう!

静かな物腰、知性を感じさせる言葉遣いからもわかるとおり、彼女は非常に勉強熱心。何より本を読むのが大好きなので、いつであっても図書室に行けば高い確率で会うことが可能だ。また、ゲーム中唯一の自転車通学者ということもあってか休み時間と放課後は、駐輪場でもよく会えるぞ。寄り道では、ダントツで図書館が多い。むしろ、ほかの場所で出会うことは絶望的だ。休日は正午以前の青空公園と本屋でよく出会うことができる。

▶彼女に会うならば図書室　これで文句なく決まりだ

イベント	感情	場所	時間帯	確率	特別条件
図書室で選んだ本が同じ	I	図書室	休・昼・1・2・3	低い	
カミナリにびっくり	I	2年廊下	休・昼・1・2・3	まれ	曇りの日
神社でお願い	DG	神社	寄り道	確実	
迷い犬	H	廊下	休・昼	まれ	ゲーム後半、発生時間帯に1・2・3が追加
ナンパされて困ってる	GH	駅前通り	休日	確実	春・秋
自転車のチェーンが…	DE	駐輪場	1・2・3	確実	
ココットも好きなのね	AD	青空公園	休日	確実	
音楽室でピアノ	A	音楽室	放課後3	確実	
屋上で…いい風ね	A	屋上	休・昼	確実	
花壇の手入れをする本多を見る	どこでも	花壇	1・2・3	高い	春・夏・秋
図書室で本に夢中の本多を見る	どこでも	図書室	1・2・3	高い	
出会い～標準～	I	図書室	1・2・3	確実	
競技中の応援	ADG	－	－	確実	23日のみ

南　弥生

弥生を狙う場合のベストパラメータは、勉強：もうひとつ、運動：もうひとつ、センス：ばっちり、性格：普通、態度：不真面目気味。カッコよくて、少々不良ぎみの男の子が好みのタイプらしい。下校会話モードでは、どの話題を選んでもおおむね好感触が得られる。というか、むしろ行き過ぎなくらいで、ある程度セーブしていかないとすぐにドキドキして帰ってしまう。彼女の場合、いかにしてドキドキハートを大きくしないかが下校会話時のテーマとなるだろう。勉強や食べ物の話題が嫌いなので、あえてこの話題をふることも1つの手だ。

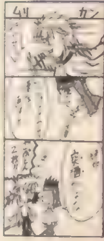
◀神社でお祈り。下校会話時に、この件について聞くことができるぞ。

普段はこの辺を攻めよう!

このゲーム中で、1年生なのは妹のみさきと弥生の2人だけ。というわけで、弥生を狙う場合は1年教室をメインに回るようにしよう。休み時間、昼休み、放課後問わず、いつでも高い確率で会うことができるぞ。また、彼女はテニス部に所属しているので、昼休みと放課後はテニスコートで出会うこともできる。また、彼女は意外に行動範囲が広く、寄り道や休日は、図書館以外なら、実にさまざまなところで会うことができるぞ。

▶弥生狙いなら、1年教室に通い詰めよう。テニスコートもいいポイント。

イベント	感情	場所	時間帯	確率	特別条件
ネコのミュウ	HI	校舎裏	休・昼・1・2・3	低い	
神社でお願い	DG	神社	寄り道	確実	
プールでみさき&弥生	－	－	－	－	夏に大須賀とプールに行ったとき一定の確率で
図書室で上の方の本取って!	BE	図書室	休・昼	確実	
傘、使ってください	D	昇降口	下校時	低い	寄り道を選んでいないときのみ発生可能
お弁当を一緒に食べませんか?	AD	廊下	昼休み	普通	
公園でボート	A	青空公園	休日	確実	春・夏
テニスをしている弥生を見る	どこでも	テニスコート	1・2・3	確実	
クラブに向かうみさきと弥生を見る	A～H	1年教室	1・2	高い	
お見舞い	D	－	帰宅前	－	みさきに「弥生は休み」といわれた日に発生
出会い～標準～	HI	廊下	1・2・3	普通	
出会い～好み～	HI	廊下	休・昼	普通	
競技中の応援	ABDG	－	－	確実	23日のみ



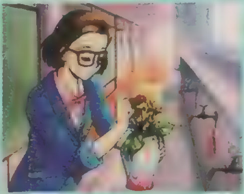
まんが／兵庫県　おのぎさん

ポイントQ&A

Q：みさきチェックではかなりいい感じになっているみたいですが、イベントがあまり起こらないんですけど?
A．イベントの中には、好感度が低くないと起こらないものが少なくない。上の攻略記事を参考に、ベストのタイミングでイベント発生場所を訪れるようにしよう。

春日　千晴

春の季節限定キャラ、春日。彼女を狙う場合のベストパラメータは、勉強：ばっちり、運動：運動オンチ、センス：ちょっとね、性格：おとなしめ、態度：真面目。規則に厳しい風紀委員だけあって、やはり男の子にも誠実さを求めている様子。下校会話モードでは、状態に関わらず学校、勉強、進路、本といった話題が好まれる。これらの話題は、トキメキゲージの上がり方に比べてドキドキハートの高まりが小さいので、いいペースで会話を進められる。反面、トキメキゲージが高まっても、手を握ったりほめたりといったコマンドは効果が薄いのだ。



◀厳しさが目立つけど、細やかなところも。これに関して、下校会話で話すこともできる。

普段はこの辺を攻めよう!

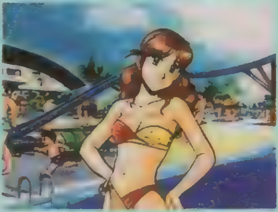
春日の学校内での行動範囲はかなり狭く、2年教室や理科室に姿を現わす以外、ほかの場所ではほとんど会うことができない。この2カ所が、春日を攻略する際にポイントとなる場所だ。中でも理科室は、ほかのキャラとバッティングする可能性が極端に低いので、メインに攻めるようにしよう。また、お堅い性格を反映してか、図書館以外にはほとんど寄り道しない。図書館では休日にも高い確率で会えるので、学校外ではここをチェック。

▶春日狙いなら、寄り道と休日は図書館に通うのがいいぞ。

イベント	感情	場所	時間帯	確率	特別条件
目にゴミ	GH	噴水広場	休・昼	確実	晴れの日
神社にお願い	DG	神社	寄り道	確実	
眼鏡かけていない春日さんて素直?	EH	廊下	休・昼・1・2・3	低い	
背中に毛虫	DE	校舎裏	休・昼・1・2・3	確実	
春日、心情を語る	A	2年教室	1・2・3	確実	
ボタンをつけてくれる	A	図書館	寄り道	確実	
教室で勉強中	どこでも	2年教室	昼休み	高い	
花瓶に花を…	どこでも	廊下	休・昼・1・2・3	低い	
大量のプリント運び	EFH	廊下	放課後2	高い	
屋上で…	D	屋上	昼・1・2	確実	晴れの日
1円に泣くものは…	BCEF	食堂	昼休み	確実	
出会い～標準の～	I	廊下	休・昼・1・2・3	普通	
競技中の応援	ADG	－	－	確実	23日のみ

天野みどり

夏の季節限定キャラ、天野。彼女を狙う場合のベストパラメータは、勉強：いまいち、運動：けっこういける、センス：ばっちり、性格：ふつう、態度：ふつう。センスが良くてある程度スポーツもこなせる、それなりに遊び人なタイプが彼女の好みらしい。下校会話モードでは、序盤は趣味やテレビ、トキメキゲージが高まったら将来の夢や相手のことを話すといい。また天野の場合、流行、遊び、ファッション、休日など、状況を問わず高い効果を得られる話題が豊富なので、デートに誘うことはそう難しくはない。この辺にも、遊び好きでつきあいのいい天野らしさが現れているといえる。



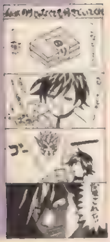
◀夏限定キャラの特権!?プールでの出会い。下校会話でも話してみよう。

普段はこの辺を攻めよう!

遊び好きで少々落ち着きに欠ける彼女らしく、学校内ではこれといって会いやすい場所というものがない。神出鬼没で、けっこういろんなところに出没する。中でも会える確率の高い屋上は、ほかのキャラも好んで訪れるため、確実性に欠ける。彼女を攻略する場合は、学校外にターゲットを絞ろう。寄り道や休日なら、駅前通り、ゲームセンター、本屋、花屋、アクセサリーショップなどでよく会えるぞ。ただ朝には弱いようで午前中はどこへ行ってもほとんど会うことができない。

▶けっこう神出鬼没。正午以降に町に出てみよう。

イベント	感情	場所	時間帯	確率	特別条件
遅刻した天野	I	校舎裏	休み時間	確実	登校時天野と会っていない
窓から天野	EH	噴・花	1・2	確実	
ゲームセンターでナンパ	F	ゲームセンター	休日	高い	
へび?	EF	花壇	昼休み	確実	
屋上で考え事	D	屋上	昼・1	確実	
カラオケでGOGO!	BE	駅前通り	休日	確実	
ゲーセンでGOGO!	CF	駅前通り	寄り道	確実	
熱っぽいの	A	保健室	休み時間	確実	
家庭科室でかき氷	BE	家庭科室	昼休み	確実	
噴水広場で…?	ABCDEF	噴水広場	休・昼・1・2	まれ	
競技中の応援	ABCDEF	－	－	確実	



まんが／長野県　柴田ワタルさん

ポイントQ&A

Q：妹のみさきが気になってしかたありません。彼女にはイベントはないんですか？
A．あります。しかも、着替え（みさきの部屋にノックせずに入る／まれ）、告白!?（自宅にて／非常にまれ）、失恋（河原／寄り道／普通／18日～28日のみ）の3つにはちゃんとイベントグラフィックも用意されているのだ。

草薙　忍

秋の季節限定キャラ、草薙。登場するキャラの中で、唯一の3年生だ。彼女を狙う場合のベストパラメータは、勉強：まあまあ、運動：抜群、センス：ちょっとね、性格：おとなしい、態度：まあ真面目。文武両道で礼儀正しい男の子が好みらしい。実は彼女、普通にプレイしていたのでは、デートに誘うのは至難の業。部活以外、効果の高い話題がないのがその理由だ。ただ、学校、部活、趣味、みさき、さらに好みの男性といった5種類の話題に会話チェーンが存在する。これらをうまく利用して、なんとかデートにこぎつけよう。プレゼントを利用するのも、会話をうまく進めるポイントの1つだ。

◀チカンを撃退。この話題が下校会話の切り札になる!?

普段はこの辺を攻めよう!

登場キャラで唯一の3年生ということもあり、学校内では3年教室でよく会うことができる。屋上にもよく現れるが、ここはほかのキャラとバッティングしがちなので、あまりオススメはできない。草薙狙いなら、ほかのキャラとのバッティングがまずない3年教室を中心に訪れるといい。学校外の寄り道や休日は、神社に行けば高い確率で会える。実はここが彼女の実家で、暇なときは家業の手伝いをしているからだ。ほかには、なぜか学校でも会えることが多いのだ。

▶よく会える3年教室。まずバッティングしないのが心強い。

イベント	感情	場所	時間帯	確率	特別条件
犬を恐がる草薙	F	グラウンド	1・2・3	低い	
正義の味方	FI	児童公園	寄り道	低い	
チカンを撃退	B	校舎裏	1・2・3	確実	チカンが撃退されていない
あまやどり	AD	駅前通り	寄り道	確実	
階段で…	A	廊下	休・昼・1・2・3	普通	
やきいも	BC	神社	寄り道	確実	
屋上で夕日	DG	屋上	1・2・3	確実	
道場で精神統一	どこでも	校舎裏	1・2・3	高い	
下級生に囲まれて	どこでも	食堂	昼休み	高い	
出会い～標準～	I	駐・裏	1・2・3	確実	
競技中の応援	ABC	－	－	確実	23日のみ

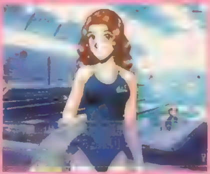
水谷由梨香

冬の季節限定キャラ、水谷。彼女は、ゲームに登場するキャラの中で唯一、他校の生徒なのだ。水谷を狙う場合のベストパラメータは、勉強：ふつう、運動：抜群、センス：ばっちり、性格：おとなしめ、態度：不真面目気味。これから察するに、好みのタイプはなにごともソツなくこなす、ちょっと影のある感じのスポーツマン、ってところだろうか？　下校会話モードでは、部活やスポーツ、流行にファッションといった話題が好まれる。また、自分に自信を持っている彼女は、状態を問わず見つめることで高い効果を得ることができるぞ。

◀足がつってしまった水谷。下校時に、大丈夫だったか聞いてみよう。

普段はこの辺を攻めよう!

彼女は他校から、部活のためにプールを借りに来ている。これからわかるように、放課後までは彼女に会うことができないのだ。ただ、放課後以降なら会うのは実に簡単。ほぼ確実に室内プールで部活にいそしんでいるのだ。また、彼女は遠いところから来ているためか、寄り道をすることが少ない。放課後はなるべく学校に残って、プールに通い詰めた方がいいぞ。ところが逆に、休日は図書館と河原を除くすべての場所で会うことが可能だ。



▶彼女に会うならプールへGO。ほぼ確実に会えるのが嬉しい

イベント	感情	場所	時間帯	確率	特別条件
ゲームセンターで…	HI	ゲームセンター	休日	低い	
神社でお願い	DG	神社	寄り道	確実	
焼き芋と水谷	E	青空公園	休日	普通	
好きな季節は？	BE	廊下	1・2・3	低い	
プールで足がつった	EH	室内プール	1・2・3	確実	
あみもの	DG	図書館	寄り道	確実	
巨大なぬいぐるみ	BCEF	ゲ・本・花・ア	休日	確実	
わぁ!　雪	A	神社	寄り道	確実	
ネコをギュッとね	ABDE	児童公園	寄り道	確実	水谷のネコ嫌いが判明している
1人で練習	どこでも	室内プール	放課後3	確実	
水泳部の皆さんと水谷を見る	どこでも	噴水広場	1・2・3	確実	
いい風ね	A	屋上	2・3	確実	
出会い～強制～	I	昇降口	下校時	確実	水谷に会ったことがない

まんが／新潟県　朝木さん

ポイントQ&A

Q．ポーッとしていて優しそうな冴子先生が大好きです。彼女にもイベントありますよね!?
A．はい、やっぱりあります。水泳部の顧問（室内プール／1・2／低い／夏のみで11日～30日のみ）と、原チャリのカギが…？（駐輪場／2・3／低い）には、イベントグラフィックも用意されているので要チェック。

ワイルドアームズ

●発売日／96年12月20日●価格／¥5,800
●メーカー／SCE I
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

©Sony Computer Entertainment Inc.

難所によく効く超高密度の攻略エッセンス!

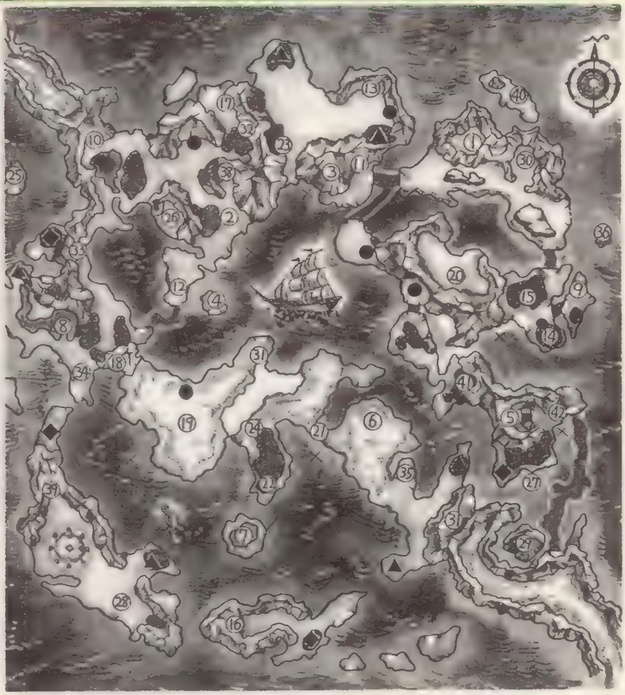
「どうやってプレイしても、このトラップの解法がわからなくて先に進むことができない」……とトラップにハマリすぎて困っている人も多いのでは？　そんな人に贈るのが今回の超凝縮攻略だ。マップと対応した完全行き先チャートと、ピンポイント攻略を併せれば詰まりやすい難所もスッキリ解決、誰でも感動のエンディングを見ることができるぞ。また、この攻略をさらに効果的にするためにも、ぜひとも押さえておきたい基本事項が「グッズの使い方」だ。このゲームではグッズがストーリー上のカギを握っていることが多いので、行き詰まったときには手持ちのグッズを片っ端から試してみることが重要(敵を呼び寄せてしまうオールドギター以外はマイナス効果がないので心配無用)。適当に使ったとしても、思わぬ進展があるかもしれないぞ。

ファルガイア全土完全フィールドMAP

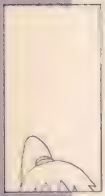
表の見方

番号:町や地下迷宮など
●:キャラバン
▲:エルゥのほこら
◆:はぐれギルド
×:海に浮かぶ小ビン

この地図では、町や城はもちろん、海に浮かぶ小ビンの位置まで完全網羅。地図中の各番号は右ページのストーリーチャートにも対応しているので、2つ併せて利用しよう。ただし、中にはストーリーの進行上消滅してしまうモノや、特定のイベントによって出現するモノもあるので要注意！　また、散歩する庭園については、つねに(19)の砂漠のどこかを移動しているため、地道に探すほかに発見する手段はないのだ。



1 アークティカ城
2 アーデルハイド
3 いにしえの祭壇
4 ヴォルカノントラップ
5 墜ちたサンクチュアリ
6 懐死の迷宮
7 カ・ティンギル
8 ガーディアン神殿
9 風の海のエピタフ
10 記憶の遺跡
11 巨人のゆりかご
12 クラン修道院
13 ケイジングタワー
14 結界のほこら
15 コートセイム
16 古代の闘技場
17 サーフ村
18 サンドリバー
19 散歩する庭園
20 ジェミニのなきがら
21 深淵の竜宮
22 聖森の塚
23 セント・セントール
24 タウン・ロゼッタ
25 デモンズラボ
26 天の回廊
27 トライピラー
28 バスカー集落
29 パンデモニウム
30 フォトスフィア
31 船の墓場ヤード
32 ベリーケイブ
33 マウンテンパス
34 水の町ミラーマ
35 港町ティムニー
36 無人島
37 リネームハウス
38 リリティアの棺
39 霊峰ゼノム山
40 雪の峡谷
41 忘れられた廃屋
42 ワンダリングアイル



まんが／愛媛県　tkeさん

ポイントQ&A

Q：アーデルハイドで花売りの少女から小さい花を買ったけれど、これってなにに使うんですか？
A：これはキャラクターのLUCK（幸運値）を１段階アップさせる効果があって、エルゥの少女マリエルからも入手できるぞ。LUCKは先制攻撃、逃亡の成功率を左右する重要なパラメータなので、つねにBEST状態にしておこう。

これでもう迷わない！　行き先チャート完全版!!

このチャートは、ストーリーを追ってプレイヤーが訪れるべき場所を示したモノだ。もし、どこに行って何をすればいいか迷ったときは、このチャートを見て自分がどのあたりまで進んだか確認しよう。迷いの原因のほとんどが「話の聞き逃し」なので、最近訪れた町や村でもう一度じっくりと情報収集すれば解決するぞ。ただ、1つだけ例外として、ルーンドライブ探索のイベントではアーデルハイドの城に入らなければ話が進まないので気をつけること。ちなみに、古代の闘技場と天の回廊はストーリーに直接関係ないので行かなくてもよい。

チャート（序章含まず）

アーデルハイド（2）
▼
リリティアの棺（38）
▼
アーデルハイド（2）
▼
マウンテンパス（33）
☆オイルライター入手
▼
水の町ミラーマ（34）
▼
ガーディアン神殿（8）
▼
バスカー集落（28）
▼
霊峰ゼノム山（39）
▼
バスカー集落（28）
▼
エルゥのほこら
▼
セント・セントール（23）
▼
ケイジングタワー（13）
▼
セント・セントール（23）
▼
エルゥのほこら
▼
港町ティムニー（35）
▼
懐死の迷宮（6）
▼
港町ティムニー（35）
▼
スウィートキャンディ号
☆マジックスタッフ入手
▼
エルゥのほこら
▼
水の町ミラーマ（34）
☆トレジャーコール入手
▼
サンドリバー（18）
▼
船の墓場ヤード（31）
▼
散歩する庭園（19）
☆ワイヤーフック入手
▼
船の墓場ヤード（31）
▼
ゴーストシップ
▼
タウン・ロゼッタ（24）
▼
聖森の塚（22）
▼
タウン・ロゼッタ（24）
▼
ヴォルカノントラップ（4）
▼
トライピラー（27）
▼
巨人のゆりかご（11）
▼
アーデルハイド（2）
▼
コートセイム（15）
▼
風の海のエピタフ（9）
☆ローラーダッシュ入手
▼
コートセイム（15）
▼
結界のほこら（14）
▼
フォトスフィア（30）
▼
アーデルハイド（2）
▼
タウン・ロゼッタ（24）
▼
深淵の竜宮（21）
☆マジックポット入手
▼
外海の探索
・忘れられた廃屋（41）
・古代の闘技場（16）
・はぐれギルド
▼
ワンダリングアイル（42）
▼
墜ちたサンクチュアリ（5）
▼
デモンズラボ（25）
▼
ゲートジェネレイター
▼
アーデルハイド（2）
▼
タウン・ロゼッタ（24）
▼
聖森の塚（22）
▼
タージェン村
▼
バシムの工房
▼
タージェン村
▼
フォレストプリズン
▼
バシムの工房
▼
フォレストプリズン
▼
クラン修道院（12）
▼
封印図書館
▼
デレメタリカ
▼
バシムの工房
▼
アーデルハイド（2）
▼
天の回廊（26）
▼
ジェミニのなきがら（20）
☆マイトグローブ入手
▼
アーデルハイド（2）
▼
船の墓場ヤード（31）
▼
アーデルハイド（2）
▼
パンデモニウム（29）
▼
アーデルハイド（2）
▼
アークティカ城（1）
▼
マルドゥーク
☆オールドギターー入手
▼
最終決戦へ

まんが／群馬県　いずみ17さん

ポイントQ&A

Q：闘技場で聞いた「魔法のカギの工場」ってどこにあるの？　どこを歩き回っても見つからないのですが……。
A：それは「工場跡地」のことで、とくに形としては残っていない。ポイントは闘技場の東の小さな島で、ここだけに出現する「はいよるこんとん」という敵を倒すと、ランダムでデュプリケイター（魔法のカギ）が手に入るぞ。

超ピンポイント攻略

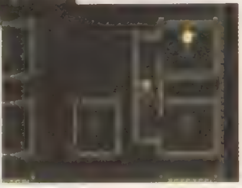
POINT1◉マウンテンパス

ここではザックのグッズ(オイルライター)が手に入る。これでランタンに明かりをともしつつ進もう。また、出口付近の壁には隠し部屋があって、中には魔法の地図がある。忘れず入手すること!

POINT2◉ガーディアン神殿

神殿の仕掛けは、神官の子孫から聞いた情報がカギ。話に出てきた「2時、6時、10時、12時」というのは写真左の仕掛けのことで、たいまつを時計に見立てればすぐわかるハズ。仕掛けを突破したあとは別行動となるので、必ず全員に回復魔法をかけておこう。

▲情報通りの順番で、たいまつに灯をともせばトビラは開く。もし間違っても、懐中時計を使えばもと通り。



▶ここはとくにヒントなし。片っ端から試しても7回以内で正解が見つかるし(笑)。

POINT3◉霊峰ゼノム山

ゼノムには新たな早撃ちのヒントが隠されているので、隅々までチェックすること。また、洞窟には草むらの中に隠れているスイッチがあるので、片っ端からライターで燃やして確かめよう。

POINT4◉懐死の迷宮

水晶の花を入手したら3分間のカウントダウンが始まり、時間内に脱出しないとゲームオーバー。しかし、急いで入り口まで戻っても脱出せずに、入り口正面のセーブポイントがある部屋に入り、奥の壁を爆破しよう。これで今まで行けなかった通路に出られるぞ。ただし、その先にはガーディアンが待っているので、それなりの準備をしておくこと。

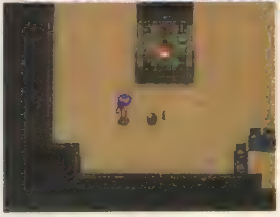
▲ダッシュを使えば、1分以内で入り口まで戻ってこれる。あとは壁の亀裂付近にバクダンをセットするだけ!

▶かなり手強いだけに、このガーディアンの守護力はぜひとも手に入れたい

POINT5◉スウィートキャンディ号

船内ではクイズ形式のイベントが起こり、正解数に応じて報酬がもらえるぞ。ヒントは船員から聞けるが、言い回しに注意して聞くこと。また、現在何問目かを覚えておくといいことがあるぞ。

POINT6◉散歩する庭園



▲ボスは砂の中に潜っているので、バクダンでおびき出して戦うこと。

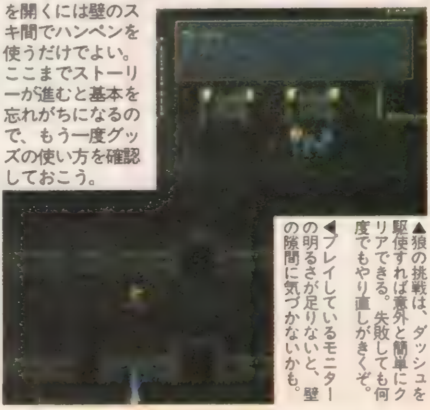
庭園の動きはランダムなので、発見するにはひたすら歩き回るしかない。また、庭園内は迷路のようになっていて、通路のつながり方が歪んでいるぞ。とくに注意したいのが、下の写真の行き止まりの通路だ。最初は石柱があるだけだが、通路右下の部屋に入ることで仕掛けが作動。再び通路に戻ってみると、見慣れたスイッチが顔を出しているのだ。

▲条件が単純なので、知らずに解いてしまっていることが多いのだ。

▶これで、庭園のさらに奥へと進めるようになるぞ。

POINT7◉風の海のエピタフ

ゴーレム入手後、コートセイムでは賞金稼ぎジェーンとの再会が待っている。風の海のエピタフに入るには、彼女の父親からもらえる「ゼンマイ」が不可欠だ。また、これを使えば、道をふさいでいるスクラップを退かすこともできるぞ。エピタフの4Fでは、欲望のガーディアンである狼が待っているので、マジックスタッフを使って話しかけること。5Fにあるパスワード装置は、ある本のタイトルが正解。それは5F右隅の部屋にあって、トビラを開くには壁のスキ間でハンペンを使うだけでよい。ここまでストーリーが進むと基本を忘れがちになるので、もう一度グッズの使い方を確認しておこう。



▲狼の挑戦は、ダッシュを駆使すれば意外と簡単にクリアできる。失敗しても何度でもやり直しがきくぞ。

◀プレイしているモニターの明るさが足りないと、壁の隙間に気づかないかも。

まんが/福島県　琴絵さん

ポイントQ&A

Q:ゴーストシップに積んである3つの青い宝箱がどうやっても取れないけれど、あれは飾りモノですか?

A:宝箱を気にせず、ゴーストシップのイベントをクリアすること。すると、船が沈没して積み荷も海に流れ出し、最終的にヤードの浜辺に行くと3つとも流れ着いているぞ。この場所はストーリー後半でも重要なポイントだ。

POINT8●結界のほこら

風の海のエピタフを攻略後は、ジェーンの父親に話しかけるとイベントが進む。こうなるとしばらくの間は買い物ができなくなるので、アイテムや薬草などは事前に買い込んでおこう。翌日、アルハザードの言葉通りに町で待っていても時間のムダ。結界のほこらへ直行して、子供に囲まれているシスターを探そう。彼女と話さなければストーリーが進まないのだ。

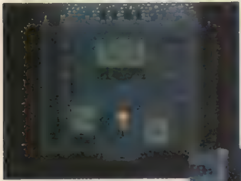
▶子供には悪いけれど、ハンペンを使ってさっさと退いてもらおう。

POINT9●フォトスフィア

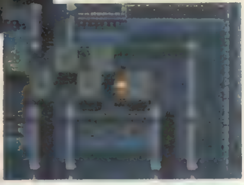
ここでは写真のような落雷トラップが数多く仕掛けられている。これは、近くにある起爆装置を壊せばOK。また、1カ所だけ通れない場所は「涙のかけら」を取り戻したあとに通れるようになるぞ。

POINT10●深淵の竜宮

竜宮に入るには、まずアーデルハイドで情報収集をしてタウン・ロゼッタに向かうこと。ここで竜騒動のうわさ話を聞いたら船で内海へ出よう。町のほぼ真東に進むと内海と外海を隔てるうず潮があって、船ごと接触すれば深淵の竜宮へご招待となるぞ。竜宮の中にも早撃ちのヒントが隠されているので要チェックだ！



▲竜宮内の巨石パズルは微妙なズレに注意。写真では、右下の石を下に押し過ぎているのでダメ。



▶入り口が2つのパズル部屋は右が正解。左は行き止まりだけど宝箱が取れるぞ

POINT11●墜ちたサンクチュアリ

▲金色の輝きを放っている方が本物だが、いきなり正解通りに配置してもダメ。ニセモノを破壊しない限り、トビラの仕掛けは解除されないのだ。

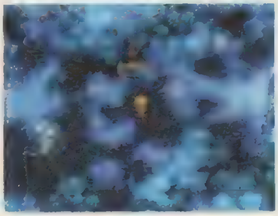
ここでもっともネックになるのが最深部の石像だ。これは途中のフロアで得た情報通りに石像を配置すればよい。愛の象徴（赤）を左、勇気の象徴（青）を右に。残った石像のうち片方はニセモノで、バクダンで壊れない方を中央に置けば完了だ。

POINT12●ゲートジェネレイター

ここでは三枚目悪役のゼットがしつこいまでに小細工を仕掛けてくる。どれもたいしたモノではないが、写真右のモノは少し工夫が必要だ。左から順番にレバーを倒せばトビラは開いてゆくけれど、Cのレバーを倒すと同時にゼットが現れて、Bのレバーを動かして閉じこめられてしまう。これは、A、B、A、の順でBの入り口を封じてからCを倒せば問題ナシ。

▶これさえ抜ければ、あとはジークとの戦いを残すのみだ。

POINT13●フォレストプリズン



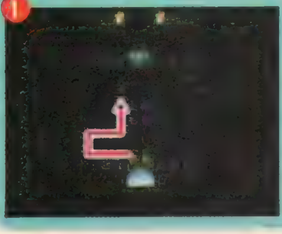
▲巨大な宝箱に生命のガーディアンが封じられているので、「魂のカギ」を使って解放しよう。また、森の中にある宝箱には、強力な武器や防具が入っているぞ。

傷ついたロディのために生命のガーディアンを探すことになるが、森の中はまさに迷路状態。そこで、タージェン村で魂のカギを入手したら、一度南側に抜けること。再び南側から森に入って、左端に沿って進めば簡単に目的の場所にたどり着けるぞ。

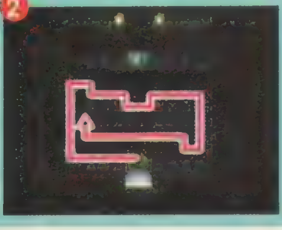
天の回廊の謎解きをルート図とともに完全攻略！

賢者ディーの試練をクリアすれば、セシリアの最後のフォースアビリティ「デュアルキャスト」が手に入る。ここでまず迷うのが3Fへの入り口だ。2Fの本棚を調べるとヒントらしきモノが書いてあるけれど、これは試練の一番最後にやるべきことを意味している。3Fの仕掛けトビラを開くには、部屋の隅にある壺を片っ端から調べればよい。また、3Fから4Fまでの注意点は、入り口に戻されるトラップがあることぐらいだが、これは何度も引っかかって場所を覚えるしかないのだ（泣）。4F以降の試練はちょっとした頭の体操で、プレイヤーと同じ動きをする緑色の石に触れればトビラが開くぞ。わからない場合は、写真で示したルート通りに動けばOK。あとは最上階にある2本の巨木の間で涙のかけらを使うだけだ。

1



2



3

まんが／埼玉県　うにさん

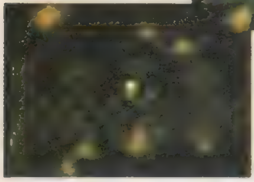
ポイントQ&A

Q：レベルは十分高いし、強力な魔法もあるのに、ボスキャラで手間取ってしまうのはなぜでしょうか？
A：それは攻撃の属性と敵の弱点との相性が悪いからで、まずはアナライズの魔法で敵の弱点を調べよう。相性によっては攻撃を吸収してしまう（体力が増える）こともあるのだ。とくに初めてあった敵には注意しよう。

POINT14◉デレメタリカ

ここには詰まりやすい難所が2カ所ある。1つ目は、ある時間にしか開かないトビラ。この部屋の階段は時計と同様、右回りに回れば1時間進み、左回りで1時間さかのぼることができる。これを利用して時間を調節すればトビラは開くぞ。そして、もう1つは5つの本棚と宝箱の組み合わせで、本棚に収められた本の内容が、宝箱の状態を表しているというモノ。指示通りにすればトビラは開くぞ。

▲トビラに触れると、いつ頃開いていたかを教えてくれる。



▲5つの本棚を調べるとそれぞれの物語が表示されるが、「開く」「閉じる」の2文字だけに注目。

◀例えば2つ目の本に「開く」と書かれていれば、2つ目の宝箱を「開く」のだ。

エルミナ復活イベント

これは死んだと思われたフェンリルナイツのエルミナが復活するという内容で、パンデモニウムを攻略していることが絶対条件となる。イベントを見る前に2つ目のオープニング（タイトル画面でしばらく待てばOK）を見ておかないと話がわからないぞ。

STEP1

今まで幾度も剣を交えてきたレディハーケンの正体は、かつてフェンリルナイツの剣士だったエルミナだ。魔族となった彼女を救うためにはまず、彼女を倒さなければならない。

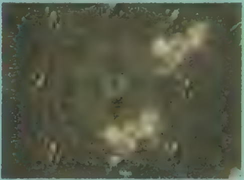
▲激戦の末に力尽きた彼女は、すべてをザックに託し、最後は誇り高い女性剣士エルミナとして死んでいく。

STEP2

アーデルハイドに戻ったら、復興委員会の人たちに話しかけよう。順調に寄付を続けていれば10万ギャラの寄付を要求されるので迷わず寄付。その後しばらくするとアーデルハイドが完全復興するので、酒場に顔を出すこと。すると引退を間近に控えた冒険者が、ディスペラードという封印解除のアイテムをくれるぞ。

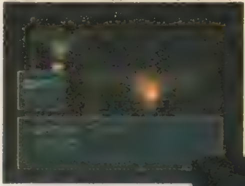
STEP3

次に、バスカー集落付近のストーンサークルにおもむき、巨石の封印を解くこと。封印の解除には巨石の手前でディスペラードを使用。村長宅の犬のヒントと封印図書館にあった「時空に関する書物」が示すとおりに北西、南西、南東、北東、西、南、東、北の順で解除しよう。封印を解いたら中央の石段から夢幻宮へ行けば準備完了。イベント後、ある町の酒場に行くと……。



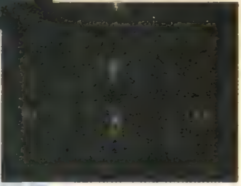
POINT15◉ジェミニのなきがら

もっとも詰まりやすい原因は宝石の回収し忘れだ。仕掛けトビラを開くためのカギとなる宝石は何個か手に入るが、用済みとなった部屋の宝石を回収し忘れると最深部までたどり着けない。また、入り口をバクダンで破壊すると入れる部屋があるので、中の石像から宝石を回収すること。また、最深部では新たなグッズが手に入るが、石像めがけて使うといいことがあるぞ。



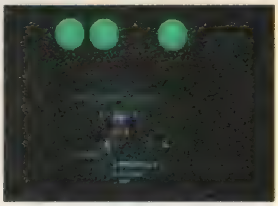
▲用済みとなった宝石は、回収しておかないと最深部にたどり着けない。取り忘れに注意すること。

▶この地点はマイトグローブで石柱を吹き飛ばし、ワイヤーフックで渡るのだ。



POINT16◉アビス界

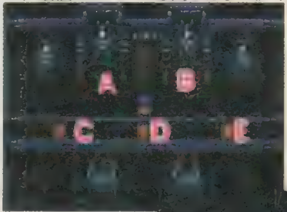
アビス界とはパンデモニウムをクリアしたのち、ランダムで入れる隠し迷宮で、とくにストーリーに影響はない。また、この迷宮にはさまざまな仕掛けがある。とくにわかりづらいのが「闇の道」。これに関する標識を見つけたら必ずナナメ下に歩こう。



▲写真の仕掛けは宝箱がカギ。暗闇でトレジャーコールを使うと宝箱の位置が浮かび上がるので、その真下のレバーだけを動かせばトビラは開くぞ。

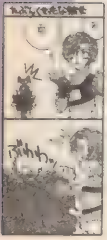
POINT17◉カ・ティンギル

ここは新しい月と呼ばれる宇宙コロニーとファルガイアをつなぐ軌道エレベーターで、さまざまな仕掛けが用意されているぞ。まず、もっともわかりにくいのが入り口付近の石像パズルで、2Fの穴から石像を落としたあとが問題。石像を落とした部屋の中央にそれらしい床があるが、それはダミーで、トビラの両脇を石像で挟んでやれば開くぞ。また、左下の写真で示した仕掛けは、スイッチとレバーの組み合わせでトビラが開く。最初にスイッチEを押したらレバーBを倒す。次にスイッチCを押して、最後にレバーAを倒せばよい。下の写真の仕掛けは、レバーをすべて右に倒せばよいのだが、隣り合ったレバーも連動して動いてしまうため意外と面倒。途中までの大ヒントは、A、H、E、C、D、Fの順だ。



▲この仕掛けはカ・ティンギルに入るたびにリセットされるので、何度も解くことになるぞ。

▶本文中の手順はあくまでも一例で、ほかにも何通りか解き方がある。ヒマがあったら試してみよう。



まんが／福岡県　雀之涙さん

ポイントQ&A

Q：敵だけが唱えられる呪文があるようですが、セシリアが使うことはできないのですか？
A：イレギュラーだけど2通りの方法があるぞ。1つ目はランダマイザーを唱えることで、低確率ながらも発動することがある。2つ目はフォースアビリティのミスティックを使って、特定のアイテムの力を解放してやることだ。

ファイナル攻略！　ラストエリアのポイントチェック!!

ラストエリア マルドゥーク

最後の決戦の舞台は、かつてファルガイアの人々が暮らしていた宇宙コロニーで、4つの独立したエリアによって構成されている。宿敵ジークの待つトラフィックスエリア制御室に入るには、各エリアに隠された3種の神器が必要となるのだ。

◉トラフィックスエリア

このエリアには3種の神器を収める台座と、各エリアをつなぐ転移装置が備えられている。この転移装置はレバーの切り替えによって行き先を変更できるぞ。また、エリア内にはザックのグッズ「オールドギター」とロディのアーム「アークスマッシャー」があるので必ず入手すること。ちなみにこのエリアに登場する敵のほとんどは魔法を半減もしくは吸収してしまう。唯一雷属性のモノだけが有効なので、セシリアは回復、支援をメインにした方が楽に進むことができるだろう。

▲各エリアの攻略はどこから始めても問題ないが、最終的にトラフィックスエリアに戻ることになるぞ。

◀台座にセットされた神器が光を放ち、制御室へのトビラがゆっくりと開く。もう後戻りはできない……。

◉神殿エリア

大広間から北に通じる通路の奥に、3種の神器の1つ「マルドゥークのうで」が隠されているぞ。ここに入るには1Fの石像2体を動かせばいいのだが、岩が邪魔で階段から降りられない。ここは遠回りをして飛び降りられる場所を見つけるのだ。

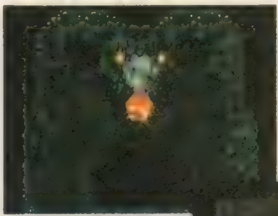
また、途中の壁に埋め込まれたスイッチを押せば、1Fのトビラがいくつか同時に開くようになっているぞ。

◉住居エリア

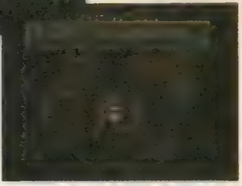
廃墟のような街には住人の姿は見えないが、トビラに触れることで人々の話を聞くことができる。しかし、この街の住人は皆「ウソ」しかいわないので信じてはダメ。街のどこかに3種の神器の1つ「マルドゥークのつばさ」が隠されているが、場所は写真の会話が大ヒント。ウソしかいわない者が「宝なんてない」ということは…。

◉鉱石採掘エリア

鉱山の最深部には3種の神器の1つである「マルドゥークのひとみ」が6つ隠されている。このうち、本物は1つだけだ。本物を見つけるためには、3Fの壁に「真実を見極める瞳」が埋まっているので、手前の岩を爆破しておくこと。この瞳の前に神器をかざして、本物であれば瞳が青く輝くのだ。ちなみに「マルドゥークのひとみ」は一度に1つしか持つことができない。本物でなかった場合は、そのたびに逐一宝箱に戻しにいかなければいけないのだ。これはツライ。



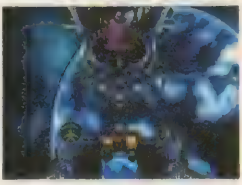
▲神殿エリアに入ったら右、左（左、右でも可）と階段を下りて行けば岩のある場所にたどり着く。



▶ニセモノでも捨てることはできないので、いらなくなったら宝箱に戻そう。

そして……

3種の神器で制御室に入ったらついにラストバトル。今まで鍛えた技&アイテムを駆使して全力で戦え！　ただしジークを倒したら必ず体力を全回復させておくこと（理由はナイショ♥）。



▲時空の狭間に消えたはずのジークが再び目の前に……。

実は宝の番人!?　隠しボスを倒してアイテムをGet!!

これから紹介するのは、本編の随所で不気味な噂が流れていた隠しボスたち。並の強さではないが、倒せば強力なアイテムが手に入るのだ。

●ゴーレム・バルバトス
ガル・ウイングが完成していることが条件（プロトウイングではダメ）。記憶の遺跡から北西に伸びる細い砂漠地帯をさまよっていればランダムで出現するぞ。

●モンスターゼット
ゲートジェネレイターの暴走後、セント・セントールへ。町に残された盲目の少女と会話をしてから町を出ると、入り口付近で戦いを挑んでくるぞ。

●ゴーレム・リヴァイアサン
ルーンドライブの探索が終わっていることが条件。修復の終わったスウィートキャンディ号で内海をさまよっていればランダムで出現する。

●アンゴルモア
場所は闘技場の最上階。マイトグローブを使って鏡を壊すと、魔法のトビラで何重にも封印された部屋がある。あとは最下層にある祭壇に近づけばOK。

●ブーメランフラッシュ
カ・ティンギルの入り口に戻り（クリアしている必要はない）、ブーメランフラッシュを手に入れることが条件。あとは闘技場で優勝すれば乱入してくる。

●ゴーレム・ルシファ
マルドゥーク神殿エリアの最深部にある魔法陣。その中央で燃えている炎をマジックポットで消して、その場でオールドギターを奏でればよい。

●ゴーレム・セト
基本的にはルシファと同じで、マルドゥーク鉱石採掘エリアの魔法陣でオールドギターを奏でること。場所は、真実を見極める瞳から真南に行けばよい。

●ラ・ギュオ・ラギュラ
アビス界の最深部にある魔法陣でオールドギターを奏でれば出現する……が、ゲーム中最強最悪（ラスボスよりも強い）で、普通のクリアレベルではまず負ける。

まんが／岐阜県　田中将司さん

ポイントQ&A

Q：ザックの早撃ちは何種類あって、それぞれどこで手に入るのでしょうか？

A：「ヒーリングファクター」は、サンドリバーの石碑の前でライターを使うこと。「ディバイドショット」は、トライピラーの左側にいる試練の石像から教わる。これ以外はほとんどストーリー上のイベントで入手できるぞ。

アークザラッドⅡ

●発売日／96年11月1日●価格／¥5,800
●メーカー／SCE I
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／なし
●MC／2ブロック

©1996 Sony Computer Entertainment Inc.

『アークⅡ』の隠し要素と秘密のデータをここに総結集!

画期的なゲームシステムに壮大なストーリー、個性的なキャラクターなど、数え上げればきりがないほどの魅力を持つRPGの名作『アークザラッドⅡ』。同時にこのゲームには、秘密の要素や隠しイベントといった"隠し"のフィーチャーが豊富に用意されているという特徴もある。普通にプレイしていたのではなかなか気がつきにくいこれらのフィーチャーは、ストーリーに彩りを添え、さまざまなかたちでゲーム展開を有利にしてくれるのだ。もちろん、そんなことは気にせずゲームを進めてもクリアに支障はないし、『アークⅡ』という作品の楽しさは実感できる。でもやっぱり、少々寄り道をしても隠しのフィーチャーを意識してプレイするのと、そうでないのとでは、楽しさに大きな開きができてしまうぞ。そこで今回のプレイクエスチョンでは、今から遊ぶ人はもちろん、すでにクリアした人にも再確認してもらいたい『アークⅡ』の秘密を総チェックだ!

ストーリーを彩る隠しイベント&隠し要素を完璧チェック!

◉フォーレスに住む謎の魔女、マザークレアの秘密

フォーレスの奥地にある館で、人目を避けてひっそりと暮らす伝説の魔女・マザークレア。彼女の館では、成長したモンスターのクラスチェンジや、不要になったモンスターの売却、さらにレベルアップでは覚えない特別な特殊能力の習得が可能だ。特殊能力の習得はエルクやアークらのメインキャラクターたちにもできるので、モンスターの育成に力を入れていない人でも館に行く価値は十分にあるぞ。ただしマザークレアに会うには「ノルの水晶」を持って、「マザークレアの洞窟」に行き、さらに仲間のモンスターだけで洞窟を突破しなければならない。洞窟内部には多くのトラップやモンスターが配備されているので、仲間モンスターをある程度強くしておこう。

▲モンスターがクラスチェンジすると、能力だけでなくグラフィックも変化

◉世界に2つしかない鍛冶屋の秘密

『アークⅡ』の世界には、東アルディアのブロディアスの街にある弟子鍛冶屋と、ブラキアにある師匠鍛冶屋の2つの「鍛冶屋」が存在する。鍛冶屋では武器、防具、アイテムのレベルアップや加工を請け負ってくれるので、ダンジョンに入る直前など、少しでもパーティの戦力を上げておきたいときに非常に重宝するぞ。しかも、それぞれの鍛冶屋には「鍛冶屋ポイント」と呼ばれる経験値が個別に設定されていて、そのポイントが一定の値に達すると、より高度な仕事がこなせるようになっていくのだ。2つの鍛冶屋に追加される仕事の内容と、それに必要な鍛冶屋ポイントは下の表のとおり。馬車ウマのようにこき使って、早いところ高度な仕事をこなせるようになってもらおう(笑)。

◀何度も利用すれば、こなせる仕事が増えていく。

鍛冶屋	鍛冶屋ポイント	[illegible]
弟子鍛冶屋	200以上	装備／使用特殊効果発生
	8000以上	アイテムの最大LVを上げる
師匠鍛冶屋	1600以上	攻撃力／防御力アップ
	3200以上	専用装備化

◉ある条件で発生する隠しイベントの秘密

ストーリーの流れに沿ってゲームを進めるだけでも、『アークⅡ』では数多くの劇的なイベントが発生する。ところが、そういった正規のイベントとはまた別に、特定の条件を満たすことで起こる隠しイベントがこのゲームには存在するぞ。隠しイベントでは主に、ストーリーの裏に秘められた出来事や、キャラクターたちの心情がかいま見れるやりとりなどが展開される。物語の奥深い部分にまで触れたいのなら、ここで紹介している秘密のエピソードのチェックは不可欠だ。ただ、なかにはゲームスタート時に、前作のクリアデータをコンバートしていないと発生しないイベントもあるので注意しよう。

アークの隠しイベント1

前作のクリアデータをコンバートしていれば、インディゴスの酒場で起こるグルナグとの戦闘イベント後に自動的に発生する。アークたちがロマリアの秘密研究所に潜入。

アークの隠しイベント2

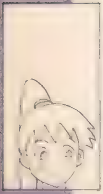
同じく、前作のデータをコンバートしていないと発生しないイベント。シュウたちが瀕死のエルクをつれて白い家を脱出したあと、アークが1人でアンデルを追う。

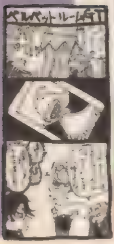
シャンテの歌が聴ける

シュウが初めて仲間になった夜にベッドで眠らず、そのまま酒場に引き返すと発生する。シャンテの歌声が聴けるのは、ゲーム全編を通してこのイベントだけ。

エルクがペットを飼う

序盤のインディゴスギルドで「バーンズさんの犬捜し」の仕事を成功させると、エルクがその犬を飼うことに。リーザを先頭にして犬と話せば芸を教えることもできる。





まんが／秋田県 天月きつねさん

ポイントQ&A

Q:「時の森の抜け方」と「海竜の卵返却」について教えて。
A:「時の森の抜け方・その1」:時の森に入ったら左→右→左→右……と交互に画面をスクロールさせ、真夜中になったらまっすぐ上に進む。これで時の森の迷路を抜けてトココの村へ行くことができる。(次ページへ続く)

隠しキャラのちょこと、太古の機神チークベックの秘密を完璧にフォロー！

前作でおなじみの隠しキャラ「ちょこ」と、ヤゴス島の封印の遺跡から発掘される機神「チークベック」は、ストーリーの流れに沿ってゲームを進めているだけでは仲間にならない。とくにちょこをパーティに加えるには、必要な条件を満たした上でさらに複雑な手順を踏む必要があるぞ。彼女たちを仲間にすれば、敵との戦いで強力な戦力になってくれる。そして、ストーリーの奥深くに秘められた最大の謎が解き明かされる隠しイベントの扉も開かれるのだ。物語を深く楽しむためにも、この２人はぜひ仲間にしておきたいところだ。ここではちょことチークベックをパーティに迎える方法と、彼女たちに関係する隠しイベントの発生条件を詳しく紹介しよう。

特殊な仲間

太古の機神チークベック

愛敬のあるフォルムと、ヴィルマー博士直伝(?)の年寄りじみた口調がユーモラスな印象を与えるチークベック。だがその正体は、はるか昔に七勇者が「聖櫃（アーク）」を封印したときに、勇者たちを守護して戦った機神団の長だ。機械のボディを持つ彼は、経験値ではなく世界各地の「封印の遺跡」に封印されているパワーユニットを装着することで戦闘能力がアップする。装着したユニットで能力は多彩に変化するぞ。すべてのユニットを集めれば最強だ。

チークベックを仲間にするには？

ヤゴス島の封印の遺跡で発見され、エルクとリーザの手で発掘されるチークベック。彼を仲間にするには、東アルディアのガルアーノの館をクリアしてから、再びヤゴス島のユド村にあるヴィルマー研究所を訪ねればいい。修理が完了したチークベックがエルクたちを待っている。

海底神殿のイベントは必見

ギルド仕事「海竜の卵返却」を成功させたあと、再び海底神殿に行くと東側の入り口が増えている。この入り口の向こうで発生するイベントは、チークベックの最高の見せ場だ。最強の機神、ジャッジメントとの会話の中で、チークベックの真の姿が浮き彫りにされていく。

▲海底神殿の東側の戦闘では、チークベックしか戦いに参加できない。回復アイテムを多く用意しておこう。

パワーユニット所在地リスト

チークベックが装着するパワーユニットは、全部で20個存在する。その種類と入手できる封印の遺跡がある場所をここに紹介しよう。なお、グレイシーヌ以外はこのリストの順番に行かないと、遺跡に入ることすらできない。とくにアララトスの遺跡は、行くのを忘れがちだぞ。

名称	属性	入手場所
Pチャージャー	なし	ヴィルマー研究所
Pアースボーン	地	ヴィルマー研究所
Pスティルウォーター	水	ヴィルマー研究所
Pファイアイーター	火	ヴィルマー研究所
Pブラスト	風	ヴィルマー研究所
Pキャッチャー	なし	クズ鉄の大穴
Pホールドフロント	なし	クズ鉄の大穴
Pダラート	なし	グレイシーヌ
Pアイスブリンク	水	グレイシーヌ
Pアラート	なし	アララトス
Pライトニング	風	アララトス
Pレティセント	なし	ブラキア
Pグランドゼロ	地	ブラキア
Pマインドクラッシュ	なし	アミーグ
Pファイアバグ	火	アミーグ
Pフォルト	なし	バルバラード
Pダークエイジ	闇	バルバラード
Pストレンジ	なし	アリバーシャ
Pゴットヘッド	光	アリバーシャ
Pリバース	なし	海底神殿

秘密の隠しキャラ

謎の能天気少女 ちょこ

どう見ても無邪気な女の子といった感じの外見と、絶妙のタイミングで強烈な天然ボケを披露してくれる会話中の性格からは、とても想像のつかない強さを発揮する隠しキャラのちょこ。前作ではチョンガラの召喚獣扱いだったちょこだが、「アークⅡ」ではプレイヤーキャラの１人としてパーティに加わる。しかも今回は、秘密のヴェールに包まれていた彼女の正体が明らかになるイベントも用意されているのだ。ただし、やはり隠しキャラなので、普通にストーリーを進めているだけでは仲間にすることはできないぞ。仲間にする手順は右で、「時の森」の抜け方は下のQ&Aで解説しているので参照のこと。

ちょこを仲間にするには？

まずはアララトスにある遺跡ダンジョンの地下50階でちょこを倒し、彼女を連れて地上に戻る（ちょこを仲間にしている前作のデータをコンバートしていれば必要なし）。そのあとアルディア島の「時の森」を抜けて、トココの村のちょこの家で一泊。翌朝、ちょこに話しかけながら時の森を出ると仲間になる。

ちょこ覚醒までのイベントチャート

イベント１　墓石を読む

ガルアーノを倒したあと、ちょこのレベルが55以上になっている状態で時の森につれていくと発生する。墓場にある大きな墓石を後ろから調べると、謎のメッセージが読める。

イベント２　トココの村人たちがスライムに

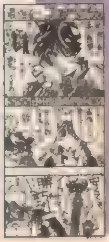
イベント１の終了後、再び時の森に入れば発生。クリアの手順は以下のとおり。[ちょこがシルバをさがしに行く]→[村を出ようとすると出現する選択肢で"いいえ"を選ぶ]→[ちょこの家のガラクタの中から裏口の鍵を発見]→[シルバの墓を見つけて家に戻る]→[スライムとのバトル]→[スライムを全滅させずに墓場へ移動]→[墓場のバトルで"アクラの墓石"を破壊]。

イベント３　アクラ復活！

イベント２でアクラの墓石を破壊していて、アンデルを倒したあとにトココの村へ行くと発生。ちょこが仲間にいる前作のデータをコンバートしていなかった場合は、ここでイベントが終了。

イベント４　アクラと対決！

イベント３の終了後、アララトスの遺跡ダンジョンへ行くと発生。地下50階に隠しフロアへの階段が出現している。地下71階でアクラを倒すと、ちょこが「覚醒」の特殊能力を覚える。



まんが／滋賀県　こぢうりさん

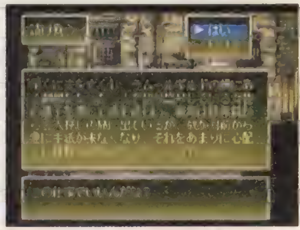
ポイントQ&A

「時の森の抜け方・その２」：キメラ研究所本部でガルアーノを倒した段階で、まだトココの村に行っていなかった場合、時の森に入って画面を左にスクロールさせると不審な行動を取っているちょこがいる（笑）。ここで落ちている薬草を拾うと、パーティがちょこに拉致されてトココの村へつれて行かれる。（次ページへ続く）

ギルド仕事の発生条件と消滅条件を完全網羅! ギルド仕事のパーフェクトクリアを目指せ

世界各国の都市や街にあるギルドで請け負うことができ、解決すると仕事の難度に応じたお金とＧＰ（ギルドポイント）が得られるギルド仕事。これらの仕事はパーティの貴重な収入源であると同時に、ストーリーにより深い彩りを添えるサブイベントのようなものでもある。レギュラーの登場人物に勝るとも劣らない際立った個性を持つキャラクターたちが、笑いあり、涙ありの色あざやかなドラマを展開するのだ。となると、物語を深く味わうためにも少しでも多くのギルド仕事をクリアしたいところだが、それにはまず個々のギルド仕事にかならず設定されている「発生条件」と「消滅条件」について知る必要がある。発生条件とは、その仕事が発生する条件のことで、当然その条件がクリアされていないと仕事を請け負うことはできない。消滅条件とはその名の通り仕事が消滅してしまう条件のことで、未解決のままその条件が満たされてしまうと解決不可能になってしまうのだ。ここでは用意されているすべてのギルド仕事の発生条件と消滅条件、それに請け負える場所についても完璧にフォローするぞ。請け負う手順が複雑な「海竜の卵返却」の仕事については、下のＱ＆Ａを参照のこと。

◀特に敵からの実入りが少ないゲーム前半では、ギルド仕事の報酬が非常にありがたい。



◀本編のストーリーと関係しているものから、完全に独立したエピソードまで内容はさまざま。

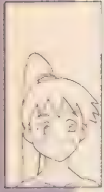
ギルド仕事発生・消滅条件リスト

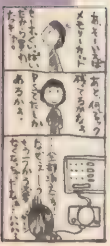
ギルド仕事は基本的にストーリーが進展すると発生するが、なかには他の仕事をクリアすることで発生するものもある。

国	ギルド	No.	仕事名	報酬	GP	発生条件	消滅条件
東アルディア	インディゴス	1	インディゴス下水道調へ	400G	2	インディゴスでシュウが仲間になる	ヤゴス島へ行く
		2	廃墟の幽霊屋敷	600G	2	インディゴスでシュウが仲間になる	ヤゴス島へ行く
		3	インディゴスの宝石強盗団	1000G	4	シュウを仲間にし、ドクスンの手配書を見る	ヤゴス島へ行く
		4	地下から怪しげな歌声が…	1200G	6	ヤゴス島へ行く	白い家をクリアする
		5	廃屋の人形師	1200G	6	ギルド仕事No.4を終了（成否は問わない）	白い家をクリアする
		6	廃墟の謎の集団	1300G	6	ギルド仕事No.5を終了（成否は問わない）	白い家をクリアする
		7	バーンズさんの犬捜し	800G	3	ギルド仕事No.1を解決	ヤゴス島へ行く
		8	老人の酒場で毎夜ピアノの音…	3000G	5	ガルアーノの屋敷で偽ガルアーノを倒す	白い家をクリアする
		9	続・インディゴス宝石強盗団	6000G	12	仕事No.3を中成功以上／ガルアーノを倒す	パレンシアタワーの攻略を開始する
		10	面接試験有、山賊お断り	3200G	7	ギルド仕事No.6と18を解決	パレンシアタワーの攻略を開始する
	プロディアス	11	インディゴウイスキー運び	1000G	3	ヤゴス島へ行く	キメラ研究所本部でガルアーノを倒す
		12	迷子の子供捜し	800G	2	ヤゴス島へ行く	キメラ研究所本部でガルアーノを倒す
		13	空き屋敷のモンスター退治	2000G	4	ガルアーノの屋敷で偽ガルアーノを倒す	キメラ研究所本部でガルアーノを倒す
		14	大泥棒から財産を守って欲しい	2000G	4	ギルド仕事No.13を解決する	キメラ研究所本部でガルアーノを倒す
		15	リベンジ・オブ・ザ・女泥棒	4000G	4	ギルド仕事No.14を解決する	キメラ研究所本部でガルアーノを倒す
		16	武器トロボウ退治	1000G	4	キメラ研究所本部でガルアーノを倒す	パレンシアタワーの攻略を開始する
		17	モンスターを殺して下さい	3000G	8	キメラ研究所本部でガルアーノを倒す	グレイシーヌのイベントをクリア
		18	私をインディゴスに連れてって	3500G	6	キメラ研究所本部でガルアーノを倒す	パレンシアタワーの攻略を開始する
		19	辻斬り御用	4000G	8	ギルド仕事No.18を解決	パレンシアタワーの攻略を開始する
ロマリア	クズ鉄の町	20	クズ鉄の大穴の恐怖のガス	3000G	7	白い家をクリアする	ロマリア城浮上
		21	モンスターがあふれてくる!?	4000G	8	ギルド仕事No.20を解決	ロマリア城浮上
		22	鉄くず置き場でクズ鉄拾いの護衛	2000G	5	白い家をクリアする	キメラ研究所本部でガルアーノを倒す
		23	再生工場を逃げた奴を捕まえて欲しい	4000G	8	キメラ研究所本部でガルアーノを倒す	北極、南極の塔でアンデルを倒す
		24	夜な夜な来るモンスターを倒して	2000G	5	仕事23の報酬を清算／ジャッカル手配書を見る	パレンシアタワーの攻略を開始する
		25	息子にお守りを届けておくれ	2000G	6	レジスタンスがロマリアに突入する	ロマリア城浮上
フォーレス	ラムール	26	家から逃げ出した息子を捜して欲しい	1000G	3	リーザ＆ゴーゲン編が始まる	リーザ＆ゴーゲン編が終わる
		27	いたずら息子を捕まえて欲しい	1500G	3	リーザ＆ゴーゲン編が始まる	リーザ＆ゴーゲン編が終わる
		28	ペンダントと宝石箱を奪還して欲しい	3500G	6	仕事No.26を解決／ギーア寺院をクリア	ロマリア城浮上
		29	ナンパな男を懲らしめて欲しい	3000G	8	ギーア寺院をクリアする	ロマリア城浮上
スメリア	パレンシア	30	父さんの仇討ちの助太刀をして	6000G	7	ギルド仕事No.29を解決	パレンシアタワーの攻略を開始する
		31	先祖の宝捜しを手伝って!	4000G	5	キメラ研究所本部でガルアーノを倒す	パレンシアタワーの攻略を開始する
		32	先祖の宝捜し　その後	6000G	6	ギルド仕事No.28を解決	パレンシアタワーの攻略を開始する
グレイシーヌ	ペイサス	33	家を探してます	3400G	6	サニアが仲間になる	パレンシアタワーの攻略を開始する
		34	愛の告白 僕に勇気を下さい	4000G	7	サニアが仲間になる	パレンシアタワーをクリアする
		35	ラマダ山に、モンスターが!	2000G	5	海底油田クリア／妖し火3兄弟の手配書見る	パレンシアタワーの攻略を開始する
ミルマーナ	アジャール	36	石板調査の護衛	2800G	8	ニエンの森をクリアする	パレンシアタワーの攻略を開始する
		37	[illegible]	9000G	12	海底油田をクリアする	パレンシアタワーの攻略を開始する
		38	海竜の卵返却	4000G	30	インディゴスギルドで仕事を紹介される	ロマリア城浮上
アミーグ	モレア	39	酒場のゴロつき退治	1000G	4	モレアの長老に神の塔に入る許可をもらう	パレンシアタワーをクリアする
		40	迷子のロバ探し	5500G	6	モレアの長老に神の塔に入る許可をもらう	ロマリア城浮上
		41	アミーグロックの羽根を探せ	4000G	7	ギルド仕事No.40を解決	ロマリア城浮上
		42	長老館の紛失事件	4000G	5	モレアの長老に神の塔に入る許可をもらう	神の塔をクリアする
ニーデル	ミスロ	43	おじいさんを捜してください	2000G	3	キメラ研究所本部でガルアーノを倒す	ロマリア城浮上
		44	謎のモンスター闘技場占拠	4000G	6	キメラ研究所本部でガルアーノを倒す	パレンシアタワーの攻略を開始する
		45	闘技場モンスター反乱	4000G	7	ギルド仕事No.44を解決	パレンシアタワーの攻略を開始する
バルバラード	ムハド	46	指輪探し	3000G	5	砂漠のレイブン退治イベントをクリアする	パレンシアタワーの攻略を開始する
		47	迷子の少女	3500G	7	砂漠のレイブン退治イベントをクリアする	パレンシアタワーの攻略を開始する
		48	砂漠の神隠し	4000G	8	ギルド仕事No.46を解決	ロマリア城浮上
		49	あぶない薬	4000G	6	テュケの洞窟をクリアする	ロマリア城浮上
アリバーシャ	エルザーク	50	砂漠の盗賊団を撃退してくれ	4000G	7	キメラ研究所でガルアーノを倒す	ククルとの冒険に旅立つ
		51	続・砂漠の盗賊団	5000G	7	ギルド仕事No.50を解決	ククルとの冒険に旅立つ
ブラキア	グース	52	線路の上の岩石取り除き作業	3000G	6	バンザ山をクリアする	ロマリア城浮上
		53	落とした鉱石の収拾	4000G	8	バンザ山をクリアする	ロマリア城浮上
		54	病気を治す草を採ってくる	3000G	7	ギルド仕事NO.53を解決	ロマリア城浮上
		55	ふとっちょのために肉を取ってくる	2000G	5	バンザ山をクリアする	ロマリア城浮上
		56	トロッコ占領のモンスター退治	4800G	12	ギルド仕事No.52を解決	パレンシアタワーの攻略を開始する
		57	モンスターの卵を取ってくる	3800G	7	ギルド仕事No.55と56を解決	パレンシアタワーの攻略を開始する
		58	子供がモンスターに	3800G	7	ギルド仕事No.57を解決	パレンシアタワーの攻略を開始する

ポイントQ&A

「海竜の卵返却」を請け負う手順：ＧＰを250以上取得すると、プロディアスギルドの脇の扉から奥に入れる。そこで「ゴッドハンターの証」を手に入れると、今度はインディゴスギルドの脇の扉から奥に入れるようになり、そこにいる司書さんに話しかけると「ミルマーナのギルドへ行くように」との指示をうけるぞ。（次ページへ続く）





まんが／石川県　バラ族さん

合成アイテムの素材が手に入る場所を一挙公開!

世界でただ1カ所、ヤゴス島にのみ存在する「合成屋」では、2つ以上のアイテムを合成して強力なアイテムを作り出せる。だがそのために必要な素材の大部分は滅多に手に入らない貴重品なので、合成屋で作れる合成アイテムも簡単には入手することができないのだ。素材として使うアイテムの入手方法を4つのパターンに分けると、

①「ダンジョンの宝箱から入手」〜クリアすると2度と入れなくなるダンジョンもあるので、宝箱から手に入る素材の取り逃しは避けたい。
②「チョンガラの店の宝箱から入手」〜シルバーノアで移動できるようになったらいつでも取りに行ける。必要になってから取ればいい。
③「ショップで購入」〜これも買うのは必要になってからでいい。
④「特定のバトルエリアに出現する敵が落とす」〜その場所に出現する敵と何度でも戦って、落とすのを根気よく待とう。アイテムの取得確率が上がるアイテムを装備して戦うのがポイント。

となる。下の表はその素材アイテムの入手場所と方法をリストアップしたものだ。このリストを参照して、パーティの戦力アップに必要な合成アイテムの素材を確実にゲットしよう。

▲合成アイテムには便利なアイテムや強力な武器、防具が目白押し。特にロマンシングストーンは、速攻で入手しておきたいアイテムだ。

合成アイテム素材リスト

ここに挙げたのは、それぞれの素材アイテムを最も確実に入手できる場所だ。なかには他の場所でも入手できるアイテムもいくつかある。

種類		合成アイテム	最大レベル	最大ODP	属性	素材アイテム	入手場所・方法
武器	剣	バタ	8	15	闇	カイザーグローブ	チョンガラの店の宝箱(要・前作の入手データコンバート)
						スモールソード	ヤゴス島のユド村にある、犬を飼っている民家の中の宝箱から拾える
		光の剣	10	46	光	地の剣	ヤゴス島の封印の遺跡に出現するモンスターが低確率で落とす
						氷の剣	南極の塔の中にある宝箱から拾える
						炎の剣	エルクの夢の中の戦闘に出現するモンスターが低確率で落とす
						風の剣	バルバラートの封印の遺跡内にある宝箱から拾える
		フォールチョン	14	26	ナシ	地の剣	ヤゴス島の封印の遺跡に出現するモンスターが低確率で落とす
						ロングソード	アークの初期装備
		タバール	10	12	ナシ	クラウンアックス	ヤゴス島の封印の遺跡にある宝箱から拾える(ゴーゲンがテレポート)
						疾風のバンダナ	アルディア空港で救った女性からもらう/チョンガラの店の宝箱
	斧	サイレントマッシャー	14	21	ナシ	ウォーピック	グルガの初期装備
						シミター	東アルディアの廃墟の街(屋外)にいるモンスターが低確率で落とす
		ビームアックス	4	38	火	フレイムハンマー	ロマリア市街地の戦闘に出現するモンスターが低確率で落とす
						ドロウンアックス	ロマリアのクズ鉄置き場にいるモンスター「グラヴィス」が落とす
		デュアルポール	8	16	ナシ	ライトフレイル	プロディアスのショップに売られている
						スパークス	ロマリアのキメラ研究所本部内にある宝箱から拾える
	短剣	アサッシンダガー	14	10	闇	ダークスマッシャー	アララトスの封印の遺跡内に出現するモンスターが低確率で落とす
						グラディウス	東アルディアの廃墟の街(屋内)にいる「ゴルザ」が低確率で落とす
		デュアルナイフ	14	15	ナシ	ククリ	シュウの部屋のベッド(シャンテが忍んできた翌朝のみ)を調べる
						ディフェンダー	ヤゴス島の封印の遺跡内にある宝箱から拾える
	パンチ	マジックネイル	14	21	光	ブラスナックル	アリバーシャの封印の遺跡内にある宝箱から拾える
						心の種	ブラキアの封印の遺跡内にある宝箱から拾える
	靴	ストーンブーツ	8	9	ナシ	クラッシュブーツ	西アルディアの帰らずの森の中にある宝箱から拾える
						鏡	チョンガラの店(要・データコンバート)/アララトスの遺跡の宝箱
		ニードルシューズ	8	26	ナシ	トライシューター	クズ鉄の町での戦闘に出現するモンスターが低確率で落とす
						スケールレッグ	ヤゴス島の封印の遺跡内にいるモンスター「メナン」が落とす
		ドラゴンブーツ	6	26	ナシ	ニードルレッグ	アミーグの神の塔の宝箱から拾える
						スーパーブーツ	過去世界のニーデルの、ミスロにある宝箱から拾える
	鞭	サラマンダー	14	47	火	フレイムニードル	アララトスのアゼンタ高地に出現するモンスターが低確率で落とす
						スケールレッグ	ヤゴス島の封印の遺跡内にいるモンスター「メナン」が落とす
	棒	ファイバースティック	12	14	闇	クラブ	プロディアスのショップに売られている
						ライトポール	グーズ、ルワガのショップに売られている
						ぬるぬる	インディゴスに出現するエレメンタルなどが落とす
		アストラルポール	12	33	ナシ	ファイバースティック	◆合成アイテム
						スタッドクラブ	西アルディアの白い家にある宝箱から拾える
	杖	エクストラロッド	15	33	ナシ	スケールワンド	アジャール、ムハドのショップに売られている
						バトルスティック	ブラキアのバンザ山にある宝箱から拾える
	シンバル	ミクロボマー	14	47	ナシ	キラーサウンド	ミルマーナの列車砲「グラウノルン」の内部にある宝箱から拾える
						タワーガード	ロマリア市街地にある宝箱から拾える
	鎌	ダブルムーン	14	47	ナシ	ライトシックル	ガザルア、ミスロ、パレンシア、などのショップで売られている
						ダークウェポン	ミルマーナの列車砲「グラウノルン」の内部にある宝箱から拾える
	マスク	ポイズナー	8	15	ナシ	イントラブル	クレニア島の鍛錬の岩場にある宝箱から拾える
						毒草	インディゴスの下水道に出現するモンスター「シャムス」から盗める
						毒よけの実	キメラ研究所内に出現するゾンビなどが落とす
防具	鎧	エルヴンチェイン	12	21	ナシ	風のローブ	アララトスの遺跡ダンジョン内にある宝箱から拾える
						バイオレットレーサー	アララトスの遺跡ダンジョン内にある宝箱から拾える
		光のローブ	6	16	光	デコレーター	クレニア島の無人の館にある宝箱から拾える
						ケープ	アララトスの遺跡B57階の宝箱(要、ちょこ仲間のデータコンバート)
						ルビー	「インディゴス宝石強盗団」の仕事で出る「ドクスン」から盗める
アクセサリー	アクセサリー	光の守り	12	11	光	地の守り	グレイシーヌの封印の遺跡内、アララトスの遺跡ダンジョン内の宝箱
						氷の守り	アララトスの遺跡ダンジョン内、北極の島内の宝箱から拾える
						炎の守り	アララトスの遺跡ダンジョン内、アリバーシャの封印の遺跡内の宝箱
						風の守り	アララトスの遺跡ダンジョン内、アララトスの封印の遺跡内の宝箱
		すごいタンザナイト	10	11	ナシ	タンザナイト	クレニア島の鍛錬の岩場にある宝箱から拾える
						スリープレスカード	チョンガラの店(要・入手データコンバート)/アララトスの遺跡内
						サングラス	チョンガラの店(要・入手データコンバート)/アララトスの遺跡内
		ロマンシングストーン	0	0	ナシ	ロマンシングストーン(緑)	アララトスのチョンガラの店にある宝箱から拾える
						ロマンシングストーン(紫)	チョンガラの店(要・入手データコンバート)/アララトスの遺跡内
						ロマンシングストーン(茶)	チョンガラの店の宝箱(要・前作の入手データコンバート)
						ロマンシングストーン(白)	チョンガラの店の宝箱(要・前作の入手データコンバート)

まんが/愛媛県　甲斐つるぎさん

ポイントQ&A

(前ページからの続き)指示を受けたあとにミルマーナのアジャールギルドへ行くと、「海竜の卵返却」の仕事を依頼される。仕事を請け負ったら、アジャールの宿屋へ行き依頼人と話をしよう。話がすんだらヤゴス島のヴィルマー博士に潜水艦の手配を頼み、再びミルマーナへ。そのあとヤゴス島に戻ると、潜水艦が用意されているのだ。

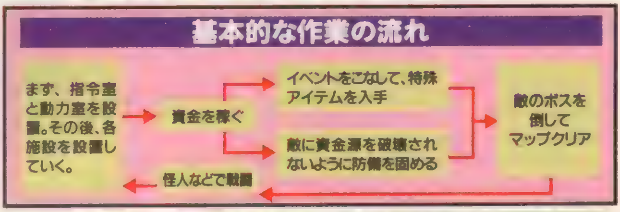
AZITO ～アジト～

●発売日／97年2月28日●価格／¥5,800
●メーカー／アステックトゥーワン
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／M
●MC／15ブロック

©ASTEC21

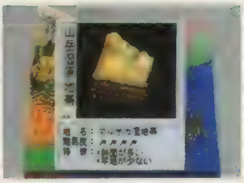
秘密基地運営のための秘密を今、キミの手に！

世に経営・運営SLGは数あれど、秘密組織とその基地を扱っているのはこの『AZITO』だけ！　そんなわけで、ここではおもしろおかしく秘密基地を運営するための攻略をしていこう。『AZITO』では、右に示したフローチャートのような手順でゲームが進行する。では、それぞれの手順でどんなことをすればいいか？　その秘密はこのあとに！



マップ選択の秘密

最初のマップは、カモフラージュを建てるための平地が多いAを選ぶ……のがいいように思えるが、こういったマップは後半面を確実に切り抜けるために、温存しておく方がいい。というわけで、最初に選ぶのはBの砂漠かCの山岳がいいだろう。


▲最初はあまり敵が強くないので、いきなりCでもなんとかいけるぞ

動力室の秘密

動力室は、すべての施設に電力を供給する基地の心臓部。ここを襲撃されると基地の機能そのものが停止してしまう。できるだけ指令室の近く、地下深くの守りやすい位置に配置しよう。その際には、換気のための通路の設置を忘れないように！

▲通路の間に部屋があっても換気は可能。直接地上とはつなげないこと。

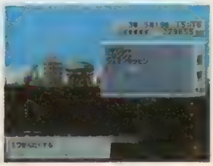
ゼニ儲けの秘密

まず、このゲームでは毎月13日に「配置されている施設（通路などは除く）の数×10万円」が維持費として、毎月25日に「オペレータを除く各人員の雇用費÷10を雇用している人員分」が人件費として総資金から差し引かれる、ということを覚えておこう。これらの支出を把握した上で、なるべくムダを押さえた余裕のある資金運用をすることが重要になってくるぞ。

◉カモフラージュはこう配置しよう

その名の通り、組織の経済活動をカモフラージュし、資金調達のために商品を販売する窓口となる施設。これらの施設は、1つにつき1種類の商品しか販売できないので、効率よく商品を販売するためにも計画的に建設していく必要がある。具体的な計画の一例としては、ゲーム初期には開発費が安く量産にも時間がかからない食料、薬品などを生産して当面の資金にあてるために植物園、病院を建設。資金に余裕が出てきたら利益率の高い自動車や船へ生産をスイッチさせ、ホールや貸ビルを建設する、というのがいいだろう。とくに、建築用の平地に乏しいマップでは、建設するカモフラージュの数を絞っていくことが大事だ。また、カモフラージュは同じ種類のものを複数建てることもできるが、効率のいい商品を同時に売れる（同時期にバーゲンが起こる二輪車、自動車を販売するホールなど）のでなければハッキリいってムダ。気をつけよう。

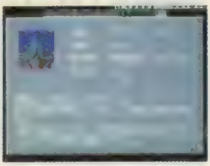
▲斜面の多いマップでは土台を作らないと施設は配置できない。むだにならないように。


▶ホールでは、二輪車、自動車のほかに趣味の作品を販売することができる。これはオイシイ

◉開発・生産のときに気をつけたいこと

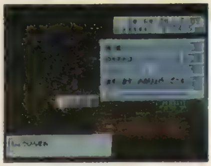
一番重要なのは、動力室と同じ高さに研究室や工場を配置しない、ということ。動力室からの電波が開発や生産に悪影響を及ぼし、ラインが停止してしまうからだ。また、研究室は地表近く、工場は地下深くに配置しないとうまく稼働しないぞ。さらに、お互いが近すぎてもなんだかんだと文句をいって仕事をしなくなる。配置場所にはくれぐれも注意したい。

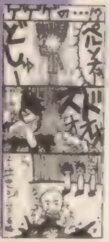
研究をする博士や生産をする工場長は、あまり連続で働かせると反逆度というパラメータが上がってしまう。この反逆度が上がりすぎるとあまり良くないイベントが起こるので、こまめに保養所に配置して反逆度を下げておくようにしよう。


▲連続して働く工場長は反逆度も上がりやすい。注意せよ。

◉いらない怪人は売ってしまおう

怪人は比較的安価に作れるので、序盤の戦闘や諜報では主役として活躍してくれる。が、レベルの低い怪人が後半に生き残ってもハッキリいって戦力にはなりえない。そういった怪人は、カモフラージュの病院で売ってしまおう。開発費のおおよそ1.5倍で売ることができるぞ。ただし研究にかかる時間を考えると怪人でひともうけ、というワケにはいかないので、選択肢の1つぐらいに考えておくのがいい。また、カモフラージュの学校ではヒーローとヒロインを販売することができるが、どちらも同じレベルの怪人よりは強いので、無理に売るよりは防衛要員として待機させておいた方がお得だ。


▲怪人を販売するとそれだけで善悪度がマイナス1される。



まんが／大阪府　またたび地獄さん

ポイントQ&A

Q：「商品の売り上げが落ちている」って、いわれたんですけど…。
A：商品には価値カウントという隠しパラメータがあり、毎月一定の割合で低下していく。これがある一定値以下になると、客に〝飽きられて〟しまうのだ。そうなった商品は再び開発してやればまた売れるようになるぞ。

戦闘の秘密

このゲームでの戦闘は、プレイヤーに敵対する組織が怪人やヒーロー、怪獣やロボットを送り込んできたときに初めて発生する。こちらから殴り込みをかけることはできないので、戦いはどちらかというと防衛中心になる。敵が基地に侵入する前にカタをつけられれば問題ないのだが、なにしろ敵も精鋭なのでなかなかそうもいかない。そこで、戦闘は基地の外と基地内部での2段階で行う、ということを心得ておくようにしよう。そうすれば、基地に侵入されたときにもムダにあわてずにすむぞ。

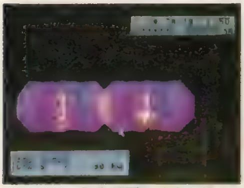
◉なにはなくとも保安室を配置

保安室は、怪人やヒーローを配置して活躍させるために欠かせない施設。基地に侵入されたときの最終防衛ラインとしても重要だ。そのために、基地内のどこに配置するかには気を使おう。具体的には、「保安室を通らないと基地には入れない」「保安室を通らないとほかの重要な施設には行けない」ように配置し、基地全体を入り組んだ一本道で構成するのがいいだろう。怪人の数にもよるが、基地全体で最低3室は欲しいところ。また、保安室には必ず指揮官を配置しよう。そうしないと、怪人やヒーローを活躍させるどころか配置もできないぞ。とくに、戦闘後で指揮官がやられたときなどは忘れないように注意しよう。

▲侵入された場合の被害を最小限にとどめられるような配置をしよう

◉怪人・ヒーロー、出撃せよ

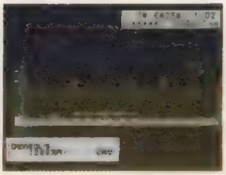
怪人やヒーローは、保安室1つにつき最大4人まで配置することができる。基本的には、怪人2体とヒーロー2人を配置して、どちらか片方のグループを諜報に出し、事件には残ったグループを出撃させよう（どっちを待機させるかはプレイヤーが善悪どちらを目指すかによる）。もちろん、全員出撃させると基地の防衛がお留守になってしまうので注意したい。ただ、強力な怪人を囲ってしまうのはもったいないので、最終防衛線には中堅どころの怪人などを配置し、カモフラージュや砲台にその時点での最強の怪人・ヒーローを配置し、敵を水際で喰い止めよう。そうすれば、地上施設も防衛できて一石二鳥だ。



▲バリアー発生装置に強力な怪人やヒーローを配置すれば、防御は確実

◉ワナで戦闘を有利に進めよう

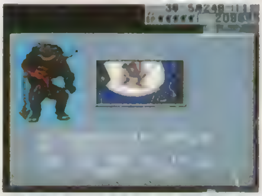
通路に配置するワナは、基地に侵入した敵を弱体化させてくれる頼もしい施設。とくに、吊り天井と落とし穴は作動すればどんな敵も一撃で葬り去ってくれる。だが、残念ながらつねに100%作動する、というわけではないので過信は禁物。火攻めと水攻めはダメージを与えるだけだが、ほかの2つに比べると比較的作動確率は高い。とはいえ、ワナだけでは決定打になりにくいのも事実だ。ワナはあくまでも、保安室での戦闘を有利に進めるためのサポートくらいに思っておくのがいいだろう。もちろん、配置しておくに越したことはないので、その辺は資金と相談。



▶費用がかかるのが玉にキズ。もう少し作動する確率が高ければもっと使えるのだが…。

◉諜報をどんどん活用すべし

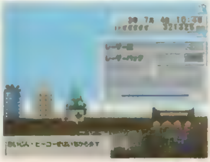
諜報活動では、実際に敵の情報を集めるほかに、世間で起こっているさまざまな事件が報告される。これらの事件は、待機しているヒーローや怪人を出動させることで解決させられるのだ。ヒーロー・ヒロイン・ロボットは高い確率で解決に成功、怪人・怪獣は高い確率で失敗するぞ。銀行強盗や誘拐など、事件によっては失敗することで資金を得られるものもあり、解決に失敗すれば善悪度をマイナスすることができるので、積極的に悪の道を突っ走りたい人はわざと怪人を待機させておく、というのも1つの手だ。また、諜報では臨時収入になる財宝をはじめとしたアイテムを発見できるので、手の空いているヒーローなどはどんどん諜報に出した方が有利だぞ。



◀誘拐の身代金や財宝など、諜報で手に入る資金は最大で100億円にも！

◉砲台は早めに進化させよう

存在自体が地味なため、意外と忘れられがちなのが砲台。ところが、実は地上、空中を問わず敵部隊を迎撃してくれる頼もしい施設なのだ。最初の大砲からレーザー砲、ミサイル発射口とレベルアップしてゆき、最終的にはバリアー発生装置が開発できるようになる。前の段階の砲台を作っていれば自然にレベルアップするので、研究所の開発リストはこまめにチェックしておこう。また、砲台に攻撃させるには、大砲には弾丸、レーザー砲にはレーザーパック、ミサイル発射口にはミサイルをそれぞれ工場で生産しておく必要がある（バリアー発生装置にはとくに必要ない）。少し多めに準備しておこう。



▲弾薬の砲台への供給は自動的に行われる。資金に余裕があるときに準備しておこう

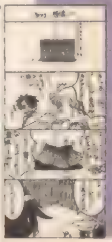
▼バリアー発生装置は左右2ブロック分を防御してくれる後半では必要不可欠な施設だ

◉大型兵器と格納庫について

戦闘機やロボットなどを出撃させるには、専用の格納庫を作っておく必要がある。戦闘機は小型の格納庫に、ロボット・怪獣・戦艦は大型格納庫に配置させよう。また、格納庫は上部の発進口を伸ばして地上とつなげないと配置したユニットを発進させることはできない。これはメインコマンドの伸縮で行う。もちろん、この伸ばした発進口に通路やカモフラージュを重ねることはできないので、基地の建設計画を立てる段階で重ならないようによく考えておこう。また、資金に余裕があるなら発進用とは別にユニット修理用の格納庫を設置して、ユニットにローテーションを組ませておくと戦闘が楽になるぞ。

▲あまり地下深くに格納庫を作ると、発進口を伸ばした部分のスペースがもったいない

▼ユニットの耐久力は、格納庫や保安室に配置して待機させないと、回復しないのだ



まんが／神奈川県　幻夕貴さん

ポイントQ&A

Q：基地に侵入した敵がなんか変なモノを置いていったんですけど…、これっていったい？

A：敵が設置するのは、赤くなったあとに爆発する時限爆弾、ワナが味方に作動するリモコン装置、敵が直接侵入してくるテレポート装置。これらは、設置された場所を味方に通過させるか、場所ごと削除して処理しよう。

これだけは覚えておきたい、イベントに隠された秘密

有利な商品開発の秘密

組織の重要な収入源となる商品は、ただやみくもに開発してもダメ。そのときの展開に合わせて、臨機応変な開発&生産態勢を取るのが望ましい。具体的には、すぐにお金が必要なときには開発に時間のかからない食料や薬品を生産し、運営が軌道に乗るにしたがって家電製品、自動車、ゲームなどの利益率の高い商品にラインをシフトさせていく、といったカンジ。工場はつねに2～3ライン用意しておき、2ラインで主力商品の生産、残る1つで謎や船など利率は高いが時間のかかる商品を生産するのがいい。ただし、工場長の反逆度には注意！

●中盤から後半にかけて優先的に開発したい商品はこれだ！

ゲーム 時間当たりの生産効率がかなり高いのに加え、年末のゲームラッシュでは在庫まで確実に売れる。4面以降は主力商品として展開させていきたい。

自動車 6カ月ごとにバーゲンがある。序盤は「モーニングドライバー2MHz」「ポンツ」「マシンマンボウ」、後半は「幅寄せ」「点指定」がオススメ品。

謎 開発や生産期間が長いのがネック。最初に開発だけしておいて、ヒマを見ては在庫を作り、ある程度数がそろったら販売を始めるのがいいだろう。

●バーゲンセールとは？

ある特定の期間に、特定ジャンルの商品がバカ売れするというありがたい現象。売れなくなった商品の処理には最適だ。商品によって発生する期間が決まっているので、発生前には確実に在庫を用意しておくように。期間中は全生産ラインを対象に割り当てても十分儲かるぞ。

カモフラージュ	バーゲン期間とバーゲンになる販売物
ビル	偶数年の5月に、船「赤城山」「キャプテンマンボウ」「バニーラッシュ」「遊星号」、飛行機「寝台震電」「メッサージェット282」「ゴースト2」「ステルンテス」のどれかを販売しているとバーゲンになる。
デパート	3月、8月、10月に家電製品。11月、12月、1月にゲーム。
植物園	7月、8月、9月、10月、11月に食料がバーゲンになる。
病院	6月、10月、11月、12月、1月、2月、3月に薬品がバーゲンに。
ホール	3月、6月、12月に二輪車、自動車がバーゲンになる。

●趣味の作品はこう作る！

特定の博士をいっしょに研究させると、指定した研究対象を作らずに勝手に別のモノを作ってしまうことがある。これが「趣味の作品」だ。開発や生産にかかる時間や費用は膨大だが、販売価格が高く価値カウントが下がらないので安定した収入になる。機会があったらぜひとも作ろう。

開発されるアイテム	必要な博士	開発に必要なアイテム
発明君第8世代	鶴見源十郎(機械)、極上寺松五郎(生物)、辺見聡(化学)、東大寺冬鷹(宇宙物理)	一覧表で怪人「メカ・サイダンガー」より下の欄に表示されている怪人で開発可能。
爆突戦士ビブリオンX	神山将后(機械)、ハルベルト来杉(機械)、来杉愛美(遺伝子)、天本侠滋(宇宙物理)、坂上マイ(航空力学)	ゲーム「宇宙和尚伝　爆烈托鉢」で開発可能。
デスソルジャーバニー	碇野賢治(機械)、栗ケ梅桜松(化学)、天本英氏(化学)、笹目竹弦内(遺伝子)、鉄勝也(格闘)	謎「おちよさん」で開発可能。
幻想戦士レイブレード	火獅野光(生物)、竜水瑠魅(化学)、鳳凰院優(遺伝子)	怪人「コモリムカデンダー」より下の欄に表示されている怪人で開発可能。
こいこい、こんかぁ!	笹神教頼(機械)、原田真(生物)、宮原克美(生物)、雨宮嘉穂子(遺伝子)	家電製品「マンナビゲーション」で開発可能。
烈風ランナー	篠原健也(生物)、樋野山海路(化学)、弓原鉄雄(遺伝子)、原田知子(宇宙物理)	怪人「メカ・サイダンガー」より下の欄に表示されている怪人などで開発可能。
ベストヒーロー	富士見カンナ(機械)、花山くるみ(化学)、桜本静(遺伝子)、森原恵美(宇宙物理)、桑枝麻衣子(軍事)	蝶女ファンタジアクイーンの開発条件にあてはまる怪人と、ゲーム「ドキドキメモリーバンク」で開発可能。
ダデダッダー	春日里美(化学)、狛槻菜子(遺伝子)、月城摩里亜(宇宙物理)、櫛宮真由香(軍事)	蝶女ファンタジアクイーンの開発条件にあてはまる怪人と、ゲーム「ドキドキメモリーバンク」で開発可能。
点心爆烈振動撃破フルコースセット	祖仙史(化学)、久遠枝折(宇宙物理)、玖崇眠(格闘)	怪人「メカ・サイダンガー」より下の欄に表示されている怪人などで開発可能。
綾野小路濤	小川健汰(機械)、瑠璃岸新之助(生物)、小山明美(宇宙物理)、麗能磁桜(心霊)	ゲーム「ドキドキメモリーバンク」で開発可能。

蝶女ファンタジアクイーンの秘密

怪人の蝶女は、最初にはあまり強くない「幼虫」しか作ることができない。しかし、4番目のマップから開発できるようになる幹部怪人（表「幹部怪人」を参照）を開発するときに、特定の博士（表「必要な博士」を参照）が開発メンバーに加わっていると、指定した怪人ではなく「蝶女ファンタジアクイーン」という怪人が作られるのだ。ちなみに、クイーンというだけあってか、ほかの怪人に比べて販売価格がちょっと高い（笑）。

必要な博士

森原恵美(宇宙物理)
香奈魅・サイオン(格闘)
櫛宮真由香(軍事)

幹部怪人

ミイラ総統
[illegible]・ディメンション
孔雀法王
サイアーム将軍
死神教授

事件に出撃する部隊の秘密

諜報活動中にさまざまな事件の報告が入るのは、先に述べた通り。ここでは、そのときにどんな行動を取ることでどれくらい善悪度が変化するかを表にしてみたぞ。

一応怪人や怪獣でも事件を解決することはできるが、その確率はヒーローやロボットに比べると相当に低い。つまり、自ら悪の道を行く、という人はわざとヒーローを諜報に出し、怪人や怪獣を待機させておけばいいのだ。

なにが出撃した？	ポイントの変化	出撃したユニット	解決！	失敗…
怪人	－1ポイント	怪人	＋5	－3
ヒーロー	＋1ポイント	ヒーロー	＋3	－5
ヒロイン	＋2ポイント	ヒロイン	＋7	－1
怪獣	－1ポイント	怪獣	＋2	－5
ロボット	＋1ポイント	ロボット	＋3	－5

まんが／群馬県　立花ありなさん

ポイントQ&A

Q：100億円の財宝がなかなか見つからないんですけど…。
A：諜報のイベントで100億円が手に入るのは4面以降。怪人やヒーローよりはヒロインの方が見つけてくる確率は高いぞ。もっとも、そんなことを狙うよりも地道に稼いだ方がいいと思うのだが…。

異邦人襲来の秘密

特定のマップで条件を満たすと、敵組織以外の敵が基地を襲ってくることがある。こいつらを倒すと、普段よりも利率のいい商品や強力なユニットが開発できるようになる。これがあるとないとでは後半に大きな差がでるので、出現したら確実に全滅させるように。

地底人出現! 山岳ステージ（マップC、G）で敵と1回以上戦っており、施設が15以上、雇用人員が30人以上、Lv3以上のヒーローまたは怪人が1人以上いる状態で、毎月1日の午前0時に敵と戦闘中でなければ、関西弁を話す16人の地底人が敵として出現する。

島ステージ（マップD、H）で敵と1回以上戦っており、施設が15以上、雇用人員が30人以上、Lv3以上のヒーローまたは怪人が1人以上いる状態で、毎月1日の午前0時に敵と戦闘中でなければ、魚語を話す24人の半魚人が敵として出現する。

砂漠ステージ（マップB、F）で敵と1回以上戦っており、施設が20以上、人員が40人以上、Lv4以上のヒーローか怪人1人以上、Lv2以上の大型兵器1機以上、レーザー砲台開発済みで、毎月1日の午前0時に戦闘をしていないと宇宙人が出現する。

セクシャルハラスメントの秘密

特定の博士は、いっしょに研究を行っている異性（または同性）の博士に対してセクハラを起こすことがある。これが起こった場合、その博士を注意するかしないかを選択することになる。注意した場合は、その博士が素直に謝り、同時に反逆度が10下がる。注意しなかった場合、張本人である博士の反逆度は0になるが、逆にセクハラされた博士の反逆度が30も上がってしまうのだ。相手も大人なんだし、ここはきちんとさとしておくべきだろう。

発生させる博士

7の倍数の日（7日、14日、21日、28日）の10：00に、笹神教頼（機械）、栗ケ梅桜松（化学）、花山くるみ（化学）、笹目竹弦内（遺伝子）、東大寺冬麿（宇宙物理）が女性の博士に対して、香奈魅・サイオン（格闘）が男性の博士に対して1/8の確率で発生させる。

指揮官暴走の秘密

毎月10日、20日、30日の19：00に1つの保安室に2人以上の指揮官がいる場合、1/4の確率で指揮官が勝手に出撃しようとする。止めると、その指揮官の反逆度が5上がるが、出撃させると、指揮官ごとに下の表の確率で戦闘結果が出されるのだ。勝てば“撃破する敵の種類”が敵勢力から減り、反逆度が0になって帰ってくるぞ。敵がいなかった場合は、反逆度はそのままで帰ってくる。相打ちの場合は、指揮官は死ぬが敵も撃破される。もちろん、一方的に負けてしまう場合もあるぞ。

◀指揮官の能力を見て、出撃させるか否かを決めよう。

指揮官名	勝利	引き分け	全滅	撃破する敵の種類
シャミロン・ツバート	10/16	3/16	3/16	ロボットLv2を1体
沖本十次郎	5/16	10/16	1/16	戦艦Lv1を1隻
レミー・アースガイド	8/16	5/16	3/16	怪獣Lv2を1体
ミュース・アースガイド	8/16	5/16	3/16	戦闘機Lv2を1機
ジョルジュ・エモワール	4/16	0	12/16	戦闘機Lv1を1機
シャイダー・アルベルト	8/16	1/16	7/16	ロボットLv1を1体
マスター・K	9/16	3/16	4/16	ヒーローLv1を1体
狭間新堂	2/16	2/16	12/16	怪人Lv1を1体
ギョロンデス	11/16	4/16	1/16	怪人Lv2を1体
ハンザキダーク将軍	7/16	4/16	5/16	ヒーローLv3を1体
カミーラ・フェイトルグ	6/16	5/16	5/16	ヒーローLv2を1体
ゴールドアーマー元帥	15/16	1/16	0	怪人Lv5を1体
シルバーヘッド指揮官	14/16	1/16	1/16	怪人Lv4を1体
カッパーホルン参謀	13/16	2/16	1/16	怪人Lv4を1体

ハマるゲームの秘密

博士の中にはゲーム好きの人もいる。そんな人たちはときに研究よりもゲームを優先させてしまい、その場合なんと2週間も研究室の機能がストップしてしまうのだ。クリアすれば博士たちの反逆度は0になるが、彼らといっしょにいたゲームに興味のない博士たちの反逆度が10上がってしまう。3月10日～4月10日、7月10日～8月31日、12月1日～1月10日には、以下に挙げた博士たちを5名以上同時に研究につかせないほうがいいぞ。

ゲーム好きの博士

神山将后、篠神教頼、小川健汰、富士見カンナ（以上機械）、原田真、瑠璃岸新之助、アリシア・霧原、宮原克美（以上生物）、天本英氏、竜水瑠魅、佐賀原美里（以上化学）、笹目竹弦内、埠真司、鳳凰院優（以上遺伝子）、鹿野徹、森原恵美（以上宇宙物理）。

特殊アイテム入手の秘密

諜報活動をしていると、一定の条件下で特殊なアイテムを見つけて帰ってくることがある。これらのアイテムは、入手できればゲームを有利に進められる物ばかり。根気よく諜報活動を続けて確実に手に入れておこう。

化石 太古に絶滅した謎の怪獣の化石を発見し、力の強い怪獣ゴドロンを開発できるようになる。怪獣マウロンガーを所持しているときに、怪人が諜報に出ていることが発見の条件。

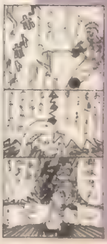
たまご 謎の宇宙生物のたまごを発見し、戦闘能力に優れた怪獣ペリグリムを開発できるようになる。発見の条件は、怪獣モグロンを所持しているときに怪人を諜報に出していること。

ロボット 遺跡から開発中のロボットを発見し、最強ロボ・カルディアスが開発できるようになる。サイザリオンを所持しているときにヒーロー・ヒロインが諜報に出ていることが発見の条件。

鉱石 謎の鉱石を発見し、カラビジオンスチールなどの強力な新素材が開発可能になる。発見の条件は、新素材ジオミクロンXを所持しているときに種類を問わず諜報員が出ていること。

奇妙な植物の種を発見し、最も利益率の高い食料、キングダムビタミンXが開発できるようになる。種類を問わず諜報員が出ていることが、この奇妙な種の発見のための条件だ。

謎の未確認飛行物体を発見し、謎の中で最も高値で売れる商品オー・ヤイを開発・販売できるようになる。諜報員（種類は問わず）が出ていることが、発見の条件。確率は低い。



まんが／神奈川県　とろろさん

ポイントQ&A

Q：このほかにもイベントはあるんですか？　あったら教えてください。
A：このほかのイベントは、「工場長が商品を横流しした」だの「所持金が横領された」だのとロクなモノがない。これらのイベントは人員の反逆度が高くなければ起きないので、保養所でこまめに休ませれば問題はないだろう。

クーロンズ・ゲート
―九龍風水傳―

●発売日／97年2月28日●価格／¥7,800
●メーカー／SME
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

©Sony Music Entertainment (Japan), INC.

終盤までバッチリ遊べる!! 『クーロン』徹底攻略

濃厚で奥深い「クーロン」の世界……。つまづいたり煮詰まったりしながらも、クリア目指してガンバっているキミへ、この徹底攻略をお届けしよう。とはいっても、ここで取り上げるのはゲーム進行中とくに複雑だと思われる2つの街のマップと、ゲームクリア直前までのフローチャート。つまり、街の中で繰り広げられるアドベンチャーパートに重点を置いた攻略をお届けするというワケだ。RTダンジョンに関する攻略はフローチャートとQ＆Aのみだけれど、基本に忠実な戦闘を心がけて、ダンジョンを知り尽くした心強い味方・ナビのアドバイスをしっかり頭に入れて行動していけば、きっと目標を達成できるはず。

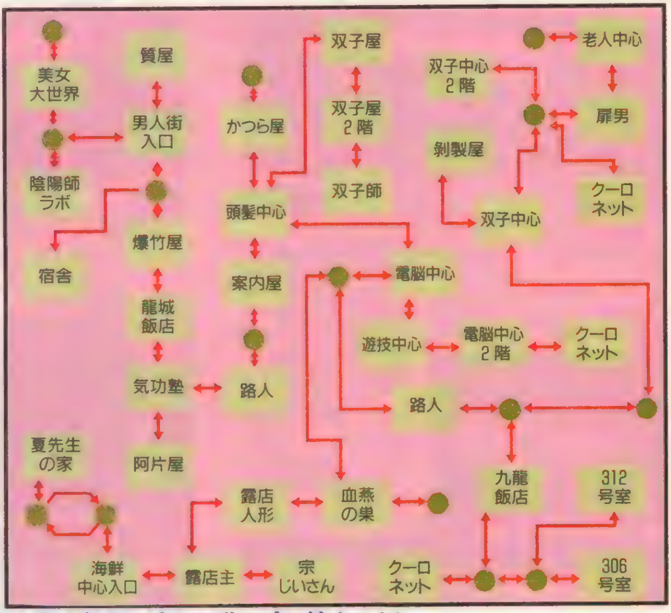
陰謀と謎が渦巻く仮想現実の香港、そして過去の中国を駆け巡り、感動のエンディングにたどり着いてほしい。

◉九龍フロントの簡易マップを公開! これで迷わずプレイできるぞ!!

ゲーム中に幾度となく足を運ぶことになる九龍フロント。おそらく、このゲームでもっとも広いJPEGダンジョンであるこの街は、小黒や陰陽師といったゲームを進めるうえで重要となる登場人物たちが生活している。九龍フロントでは当然、彼らと会話したり、アイテムを入手したりすることになるのだが、下の簡易マップを見てもわかるとおり、その構造はかなり複雑。初めのころは、まず間違いなく迷ってしまうだろう。もしスムーズにゲームを進行させたいなら、この簡易マップと、次のページから始まるチャートを参考にしてほしい。九龍フロントは、小黒がいる龍城飯店区域と、海鮮中心区域、そして双子中心や九龍飯店区域の3つに分けられる。なかでもとくにわかりにくいのは海鮮中心区域。夏先生の家を訪ねるときは、一番突き当たりの路地から入っていく……と覚えておくと、迷わずに行くことができるぞ。

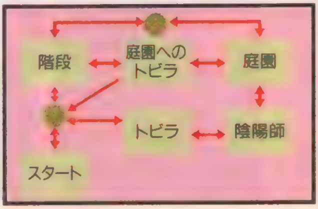
▲陰陽師のラボは、龍城飯店区域のもっとも奥に位置していて、わかりづらい場所の1つだ。

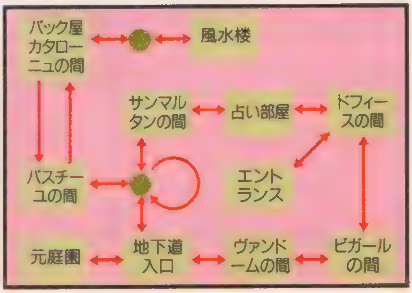
▲九龍フロントは、数々の重要アイテムを入手できるところでもある。探索を怠るな!



◉ゲーム後半に訪れる上海(妄想の島)の進め方、教えます!

いよいよゲームも大詰めとなる過去の上海。まず、左のスタート地点のマップから右のマップへ進むには、次のアクションを行う必要があるぞ。①丑兵と会話。②再度丑兵と会話。③蘭暁梅と会話。④年画と会話。以上で右のマップへ。ここで迷いがちなポイントは、地下道入り口の上方の地点。ここに立ち止まったままで、今入ってきたドアを振り返ってみると、バスチーユの間の入り口になっていることがある。ぜひ覚えておこう。





まんが／千葉県 吉田芳菜子さん

ポイントQ&A

Q：九龍フロントを探索中なんですが、どうやっても入れない場所があります。行き方を教えてください。
A：入れない場所というのは、双子屋2階や海鮮中心、気功塾などのことだろうけれど、まったく心配なし。これからあるアイテムを手に入れたり、ある条件を満たしたりすればかならず行けるようになるので安心してほしい。

クーロンズ・ゲート

◉かなり役立つフローチャート集!

ここから3ページに渡ってお届けするのは、ゲームスタート時点からエンディング直前の上海（妄想の島）までのJPEGダンジョンフローチャート。フラグを立てなければ絶対にクリア不可能な『クーロン』だから、きっとこのフローチャート集はキミの心強い味方になってくれるだろう。ただしこれは、最短のチャートというワケではないし、順番どおりにプレイしていかなくても先に進めるところだってある。好きなように遊んで、もし詰まってしまうことがあれば、このフローチャートを見て、何をすれば先に進めるのか理解してほしい。

■JPEGとは、アドベンチャーパートダンジョンのこと。
■RTとは、リアルタイムで進行していくダンジョンのこと。

1■プレ龍城路1　JPEG
●水銀屋と会話。「水銀」を入手
●錠前屋と会話
●えび剥き屋の子供と会話
●錠前屋と会話。「八宝刀」を入手
●えび剥き屋の隣からRT重慶花園（チョンキンガーデン）へ

▼

2■プレ龍城路1　RT 重慶花園

▼

3■プレ龍城路2　JPEG
●錠前屋と会話
●びん屋の向かいから九龍フロントへ

▼

4■九龍フロント1　JPEG
●頭髪中心で路人、チャーリーと会話
●双子屋で双子屋店員と会話
●宗じいさんと会話。「買ったアクセスカード」を入手
●双子屋店員に「買ったアクセスカード」見せる
●龍城飯店前で李弘と会話。「引き換え札」入手
●二人の路人と会話
●阿片屋から「マジックカード」を入手
●気功塾にてウェイと会話
●ゲームキッズに「買ったアクセスカード」を渡す
●龍城飯店にてリッチと会話
●端末にアクセス
●リッチと会話。「引き換え札」を渡す
●小黒登場
●質屋にて李弘と会話
●龍城飯店2階にて小黒と会話
●二人の路人と会話
●電脳中心にて長陵と会話
●電脳中心店員と会話。「アクセスカード」を入手
●龍城飯店の端末にて「九龍風水考察」を見る
●リッチと会話
●双子屋店員に「アクセスカード」を渡す
●双子中心へ、ハッカーと嫣妃のイベント
●双子屋店員と会話。「アクセスカード」を入手
●龍城飯店の端末にて「リゾーム」に入る
●龍城飯店2階にて小黒と会話
●血燕の巣にて夏先生と会話
●龍城飯店前にて小黒と会話
●龍城飯店の端末にて「メール」見る
●剥製屋と会話。「三尺のびん」入手

▼

5■龍城路1　JPEG
●端末にアクセスしてナビを雇う
●鏡屋と会話。「超級マグネット」を入手
●錠前屋と会話。「鍵穴中心の鍵」を入手
●RT重慶花園へ

▼

6■龍城路1　RT 重慶花園

▼

7■龍城路2　JPEG
●管屋と会話。「太い管」を入手
●錠前屋と会話
●時計屋と会話。「壊れた時計」を入手
●時計屋の奥からRT富番苑（フーシントンコウ）へ

▼

8■龍城路2　RT 富番苑

▼

9■龍城路3　JPEG
●えび剥き屋の子供と会話
●油屋と会話。「潤滑油」を入手
●水銀屋の奥から庇利路（バイレイロード）へ

▼

10■龍城路3　RT 庇利路

▼

11■龍城路4　JPEG
●錠前屋と会話。「アクセスカード」を渡す
●龍路地地下で紅頭と会話
●錠前屋と会話。「アクセスカード」を入手
●クーロネットにアクセスしてメールとデータベースを読む
●びん屋の近くからRT沙角（シャーコック）へ

▼

12■龍城路4　RT 沙角

▼

13■龍城路5　JPEG
●鏡屋と会話。「邪気の鏡」を渡す
●びん屋と会話
●鏡屋と会話。「邪気の鏡（フレーム付き）」を入手
●ねじ屋で「邪気の鏡」を使い、「青姑」を捕獲
●骨接ぎ屋で「邪気の鏡」を使い、「血尺」を捕獲
●古靴屋で「邪気の鏡」を使い、「白姑」を捕獲
●びん屋の向かいから九龍フロントへ

▼

14■九龍フロント2　JPEG
●剥製屋で「三尺入りのびん」を渡し、「虫亀の剥製」を入手
●李弘と会話。「虫亀の剥製」を売る
●龍城飯店前で路人と会話。リッチと会話
●海鮮中心の入口の路人と会話
●夏先生の家の前で双子師に捕まる
●ミスター・チェン登場。海鮮中心の入口の路人と会話
●血燕の巣の路地で「あぶく男の目玉」を入手
●頭髪中心でチャーリーと会話
●かつら屋と会話。「男物のかつら」を入手
●血燕の巣の路地で紅頭と会話。
「張魯のアクセスカード」を渡す
●夏先生の家の前でチャーリーと会話
●夏先生の家で「夏先生のアクセスカード」を入手
●小黒の部屋に入る。リッチと会話。
●双子屋と会話
●かつら屋と会話
●双子屋と会話
●双子屋2階で「アクセスカード」を見せる。リゾームに入る
●双子屋2階の鏡を見る。リゾームに入る
●コニー楊の家で文鳥を見る（破裂ムービー）
●龍城飯店の端末を使う。リッチと会話
●双子中心の端末でリゾームに入る
●トンネル出口でキッズと会話
●血燕の巣の路地で山高帽男と会話

▼

15■龍津路1　JPEG
●かつら屋に「男物のかつら」を渡す
●道具屋に「あぶく男の目玉」を渡す
●録画屋と会話
●端末でキッズからのメールを読む
●地下でアニタ・ドールと会話
●粥屋と会話
●かつら屋から「男女兼用のかつら」を入手
●端末でナビを雇う
●録音屋から「録音機」を入手
●天堂劇場入口で「録音機」を使う
●RTへ

まんが／福岡県　すとれんちさん

ポイントQ&A

Q：鬼律とのバトルで負けて、すぐにゲームオーバーになってしまいます。うまい戦いかたはありますか？
A：バトルでは、いきなり鬼律の属性を吸い取らないこと。「査」のコマンドで鬼律の属性を調べてから戦うようにすれば、効率よく戦えるぞ。またアイテムは多用を避け、いざというときのために取っておけば安心だぞ。

クーロンズ・ゲート

16■龍津路1　RT

17■龍津路1　地下　JPEG

- ●ブロマイド屋から「オガクズ」を入手
- ●得利会館入口からRTへ

18■龍津路1　RT(その2)

19■龍津路2　JPEG

- ●ブロマイド屋と会話
- ●端末でリッチからのメールを読む
- ●道具屋から「光明の眼」を入手
- ●アニタから「超級羅盤」を入手
- ●電灯屋から「赤電球」「青電球」「黄電球」を入手
- ●ブロマイド屋と会話
- ●得利会館からRTへ

20■龍津路2　RT

21■龍津路3　JPEG

- ●アニタの兄（スイジェン）と会話
- ●端末でコニー楊からのメールを読む
- ●モーター屋から「超級モーター」を入手
- ●得利会館からRTへ

22■龍津路3　RT

23■龍津路4　JPEG

- ●端末で夏先生からのメールを読む
- ●地下に行って山高帽男と会話
- ●オガクズを使って封印石を崩す
- ●山高帽男と会話
- ●九龍フロントへ

24■九龍フロント3　JPEG

- ●リッチと会話
- ●双子中心の端末で夏先生のメールを読みリゾームに入る
- ●トンネル出口にて紅頭と会話
- ●双子中心の端末にアクセスする
- ●コニー楊の家で「コニー楊の手鏡」を入手
- ●男人街入口で、「アクセスカード（辰３８７ー壬）」使用
- ●陰陽師のラボに入っていく
- ●陰陽師に「コニー楊の手鏡」を見せる
- ●清朝へワープ

25■清朝　JPEG

- ●賀の家の中の書生と会話
- ●賀の家の門の書生と会話「海原の貝殻」を入手
- ●付け髭屋に「水銀」を渡し、「皇帝の付け髭」を入手
- ●許に「海原の貝殻」を見せる
- ●玄太の家に入り玄太の妻と会話
- ●物の怪使いと会話。「仙人像」を入手
- ●門番と会話
- ●鏡池の横で声を聞く
- ●宿牢５号で「巫藍の干物」入手
- ●衛兵に「巫藍の干物」を渡し、「皇玉殿の鍵」を入手
- ●皇玉殿へ行き、桃児のイベント
- ●宿牢の門の外で物の怪使いと会話。「退魔の札」を入手
- ●皇玉殿へ行き、桃児とのバトル。「退魔の札」使う
- ●梁艾丹（リャンアイダイン）と会話「旺気楼の鍵」を入手
- ●旺気楼にて「仙人像」を使う
- ●乾清宮へ行き、梁艾丹と会話。道光帝と会話
- ●乾清宮の外で梁艾丹と会話。「地下牢の鍵」を入手
- ●玄太の牢の前で「地下牢の鍵」を使う
- ●玄太と会話。「超級羅盤」を使う。「命名札」を入手
- ●玄太の妻と会話
- ●乾清宮へ行き、道光帝と会話。「超級羅盤」を使う
- ●乾清宮の門前でメカ鷹と会話
- ●太極楼で陰陽師と会話
- ●九龍フロントへワープ

26■九龍フロント4　JPEG

- ●かつら屋に「皇帝の付け髭」を渡し、「踊り子のかつら」を入手
- ●男人街の路人に「シザ」を渡す
- ●電脳中心の端末で
　「夏先生のアクセスカード」を使い、生体通信
- ●ぜんまい屋、小黒からのメールを読む
- ●血燕の巣の路地でえび剥き屋の子供と会話。
　「剥きえび」を入手
- ●海鮮中心入口の路人に「剥きえび」を渡す
- ●夏先生の家で、ニセ小黒と会話
- ●電脳中心の端末でリゾームに入る
- ●男人街の路人に「剥きえび」を渡す
- ●美女大世界で「仙人像（本物）」を入手
- ●陰陽師のラボで陰陽師と会話
- ●男人街の路人と会話
- ●電脳中心の端末でガタリからのメールを読む
- ●夏先生の家でニセ小黒と会話
- ●夏先生とのバトル。「光明の目」を使う
- ●電脳中心の端末で「夏先生のアクセスカード」を使って通信
- ●龍城飯店の端末でウェイのメールを読む
- ●九龍飯店のフロント男と会話
- ●312号にてウェイ、紅頭と会話
- ●306号にて蛇商人と会話。
　「男女兼用のかつら」を使い、「美顔薬」を入手
- ●九龍飯店前にて紅頭３号と会話
- ●双子中心前にて双子師と会話
- ●剥製屋階段で張陵のムービー
- ●双子中心前にて婆童(バードン)とバトル。「邪気の鏡」を使う
- ●張魯（チャンルー）、四天王登場
- ●童面童頭(タンミンタンタウ)とバトル。「退魔の札」を使う
- ●九龍飯店312号にて紅頭１号と会話
- ●宗じいさんに「美顔薬」を渡す
- ●キッズ登場。「夏先生のアクセスカード」を渡す
- ●電脳中心の端末で生体通信をする（宗じいさん等ムービー）
- ●海草パック屋にて「海草パック」入手
- ●宗じいさんに「海草パック」を渡す
- ●宗じいさんの後ろの扉に入り、壁の中のウェイと会話
- ●九龍飯店312号にて紅頭と会話(ウェイが浮いているシーン)
- ●案内屋でナビと会話。「アクセスカード」を渡す
- ●龍城飯店の端末でコニー楊のメールを読む
- ●店員宿舎前にて「アクセスカード」を見せる
- ●妄人路地下へ

27■妄人路地下　RT

28■九龍フロント4－1　JPEG

- ●案内屋でナビと会話
- ●海草パック屋の横の扉で「妄想メガネ」を使う
- ●双子中心の奥の扉で「妄想メガネ」を使う
- ●爆竹屋から「超級爆竹」を入手
- ●双子中心内の奥の扉で「妄想メガネ」を使う
- ●扉に入り、奥で「超級爆竹」を使う
- ●ミスターチェンとバトル。「邪気の鏡」を使う
- ●「バニティミラー」を入手
- ●扉の前で「妄想メガネ」を使用
- ●海鮮中心の亀料理屋から「ブルークローのアンプル」入手
- ●宗じいさんに「ブルークローのアンプル」を渡す
- ●西城路へ

29■西城路1　JPEG

- ●老路人と会話
- ●昆虫屋と会話
- ●老路人と会話
- ●ウェイからのメールを読む
- ●ピアス屋と会話。「ピアス」を入手
- ●龍城路へ行く

まんが／愛媛県　むにちゃんさん

ポイントQ&A

Q：龍津路のＲＴダンジョンで迷ってしまいました。何かのアイテムを使えば抜けられるはずなのですが……。
A：このダンジョンでは何度か録音機を使うことになる。怪しいと思ったところで使用すれば、きっと道が開けるだろう。また、ダンジョン内で見つけたアイテムは、主に地下１階で使うことになるので、覚えておこう。

●びん屋に「ピアス」を渡す
●びん屋から「小黒のピアス」、「特製びん」を入手
●元ねじ屋の場所で錠前屋と会話。「古い鍵」を入手
●びん屋の隣から西城路（カーメルンマンション）へ戻る
●コニー楊からのメールを読む
●老路人と会話
●ナビを雇う
●山高帽男と会話（蛇屋の前の階段をおりる）
●RT気海へ

▼

30■西城路１　RT

▼

31■西城路２　JPEG

●蛇屋と会話。「虎龍の鍵」入手
●RT気海へ

▼

32■西城路２　RT

▼

33■西城路３　JPEG

●ウェイからのメールを読む
●グエンの部屋へ
●RT泥丸へ

▼

34■西城路３　RT

▼

35■西城路４　JPEG

●モルグへ
●香炉男と会話
●山水画の前で「妄想メガネ」使用
●香炉男と会話

▼

36■大井路１　JPEG

●パピヨンからのメールを読む
●ナビを雇う
●転送所から小姐路（シウジェロード）へ
●麻雀屋と会話（「小黒のピアス」を渡す）
●転送所へ
●歯科医から「うがい水」を入手
●転送所へ
●維多利亜大度入口で「うがい水」を使う
●RTへ

▼

37■大井路１　RT

▼

38■大井路２　JPEG

●転送所へ
●ナイトクラブで美安（メイアン）の声を聞く
●ダンスホール横のモニター男に「妄想メガネ」を使う
●転送所へ
●せまい家で路人と会話
●美羅花園南門からRTへ

▼

39■大井路２　RT

▼

40■大井路３　JPEG

●問診屋の前で玄機（シャンジー）と会話
●美羅花園北門からRTへ

▼

41■大井路３　RT

▼

42■大井路４　JPEG

●陰陽師からのメールを読む
●歯科医の前で誰もいないのを確認
●狭い家の路人と会話
●転送所へ
●麻雀屋で「小黒のピアス」を入手
●麗鶴屋と会話
●ダンスホール店員と会話
●物置に入る（妖精のダンス）
●モニターの中の小黒に「小黒のピアス」を使う
●仙師（シャンシー）とのバトル。「バニティミラー」を使う
●麻雀屋と会話
●維多利亜大度入口からRTへ

▼

43■大井路４　RT

▼

44■大井路５　JPEG

●さんご屋の所からフロントへ

▼

45■九龍フロント５　JPEG

●龍城飯店でリッチ、小黒と会話
●頭髪中心でかつら屋主人、店２主人と会話
●気功塾４Ｆでチャーリーに「マジックカード」を渡す
●ユンとのバトル。「退魔の札」か「剝きえび」を使う
●剝製屋とのバトル「踊り子のかつら」を使う
●バトル勝利後、「命玉」を入手
●チャーリーと会話。封印石に「オガクズ」を使う
●スイジェンに「超級羅盤」を使う（白虎の見立て）
●チャーリーと会話。パピヨンからのメールを読む
●双子屋端末で生体通信（九龍飯店にワープ）
●フロント男と会話（特製びん」を渡して
「緑色の液体が入ったびん」を入手）
●312号室でウェイ、キッズと会話
●通路で山高帽男と会話
●九龍飯店端末で生体通信（龍城飯店にワープ）
●カウンターで玄機の会話
●男人街の入口で会話
●陰陽師、玄機と会話
●小黒の部屋の前で「小黒の写真」を使う
●龍城飯店を出るところでムービー。生体通信でラボへ
●陰陽師、玄機と会話（「小黒の写真」を渡す）

▼

46■上海（妄想の島）のチャート　JPEG

●丑兵と会話
●陰陽師と会話（「小黒の写真」入手）
●丑兵と会話
●蘭暁梅（ラン・シャオメイ）と会話
●妄想機の部屋で年画の玄機と会話
●蘭暁梅と会話
●マダム馮（フェイ）登場
●地下道入口を抜けてヴァンドームの間へ
●半分の伯爵と会話
●ピガールの間へ
●小黒の姉と会話（「小黒の写真」を渡す）、
小黒とともに長いムービー、ＳＴＭ
●ドフィーヌの間で管男と会話
●占い部屋でマダム馮と会話
●サンマルタンの間で馬蹄型磁石女と会話
●バスチーユの間で人面海亀と会話
●海鮮中心にワープ
●海草パック屋（カタローニュの間）に入る
●巫師（ウーシ）とバトル。「海原の貝殻」を使う
●バトル勝利後「小黒の写真」を入手
●風水楼で王兆銘（ワン・チャオミン）と会話
●蘭暁梅に「超級羅盤」を使う（見立てられない）
●カタローニュの間で馮の唇と会話
●バスチーユの間で馮の眼と会話「五岳の図」を入手
●ピガールの間で小黒の姉と会話「小黒の写真」使う
●エントランスから外に出る
●陰陽師と会話
●船着き場で李弘と会話。「朱雀の鏡」を入手
●妄想機の前で「朱雀の鏡」を使う
●九龍フロントへワープ

まんが／埼玉県　うにさん

ポイントQ&A

Q：大井路のＲＴダンジョンにいますが、どうしても先に進めません。街に戻ろうと思うのですが、その方法は？
A：一度ＲＴダンジョンに入ってしまうと、目標を達成するまでＪＰＥＧダンジョンには戻れないシステムになっているぞ。先へ進みたいなら、行っていない場所はないか、フラグになっている鬼律を倒したかを確認してみよう。

クラッシュ・バンディクー

クラッシュ・バンディクー

●発売日／96年12月6日●価格／¥4,800
●メーカー／SCEI
●ジャンル／ACT
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

難関をくぐり抜け『クラッシュ』の完全制覇を目指そう!

今やPSのマスコット的な存在といえるクラッシュくんのデビュー作がこの『クラッシュ・バンディクー』。ゲーム内容は、見た目のかわいく愉快な世界観とは違う、超本格派のACTだぞ。隠し要素や有効なテクニックなどを一挙に紹介していくので、しっかりチェックしてほしい。

秘密1 ダイヤを手に入れよう

各ステージ内の木箱（ボーナスステージ内の木箱は除く）をすべて破壊してクリアすると、パーフェクトクリアとなって、そのステージに応じた色のダイヤが入手できる（入手できるダイヤの色は右の表の通りだ）。ただし、一度壊した木箱も、クラッシュが死んでしまうと復活してしまうので、そんな場合はまた破壊し直そう。

秘密2 ダイヤの足場を確保

プレイ中、近づくと消えてしまうダイヤの幻影のようなものに出会うことがある。これの正体はダイヤの足場で、「黄色のダイヤを獲得していると、黄色のダイヤの足場が実体化する」というシステムになっている。右の表では、各ステージ内で、ダイヤの足場を実体化させるときに必要となるダイヤ（色）についてもまとめてあるぞ。

秘密3 隠しステージを探せ

「ゆうやけのはいきょ」「しんでんのおくふかく」には、それぞれコルテックスプレートが3枚隠されていて、これらを獲得するとボーナスステージに行けるぞ。このボーナスステージを最後まで進むと特別なカギが手に入り、「くらやみドッキリ」「またおおいわだ!」経由で、隠しステージ（2種類）にチャレンジできるようになるぞ。

秘密4 真のエンディングへGO!

「しろダイヤのいきさきは?」で、そのまま正面のゴール地点に跳び込むと、このあとにはコルテックスとの対決が待ち受けている。ただし、このステージまでに白ダイヤ20個すべてを獲得していると、白ダイヤの足場を辿ってもう1つのゴール地点に行き着ける。ここからクリアすると、真のエンディングを見れちゃうのだ。

ステージ名	必要	獲得
めさめのヒーチ	ー	白
えんばんいわのジャングル	緑	白
のぼれ! クラッシュ	黄色	白
おおいわゴロゴロ	ー	白
さかなに きをつけろ	オレンジ	白
ふとっちょのパブパブ	ー	ー
えんばんいわの はて	青	白
イノシシ ダッシュ!	ー	緑
とりでの てっぺんへ	赤	白
じょうりゅうを めざせ	ー	白
いかれたリバールー	ー	ー
とかげで だいジャンプ	ー	赤
こだいの しんでん	ー	白
きりの つりばしで	赤	白
また おおいわだ!	紫	白
イノシシ チャレンジ	ー	白
あらしの こじょう	ー	白
コアラコングは ちからもち	ー	ー
きかいか けいかく	ー	白
コルテックスのはつでんしょ	青	白
はつでんしつ しんにゅう	ー	オレンジ
ドラムかんステップ	ー	青
クールなピンストライプ	ー	ー
カメカメ ジャンプ	ー	白
ゆうやけの はいきょ	ー	白
くらやみでドッキリ	黄色	紫
ふかい くらやみの なかで	ー	白
しんでんの おくふかく	青	白
きかいかは すすむ	（緑）	白
かがくのニトラス ブリオ	ー	ー
ビリビリけんきゅういん	ー	黄色
しろダイヤの いきさきは?	白20個	ー
コルテックスと いっきうち	ー	ー

ジャンプとスピンアタックを使いこなせ

基本1◉操作上の性質

▲「↑ばこ」利用中は、⊗ボタンは押しっぱなしで。

「↑ばこ」や「↑ブロック」で大ジャンプしたい場合は、⊗ボタンを押しっぱなしにしたままでいいぞ。また、ほとんど密着した足場同士は歩いて乗り移れるけれど、足場と足場の中間で立ち止まると落ちてしまうことがある。そのこともしっかり覚えておこう。

基本2◉スピンアタックの通じない敵

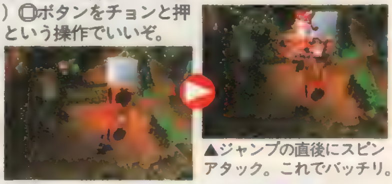
右で紹介しているのは、スピンアタックが通用しない代表的な敵キャラだ（ただし、でんぐりモンキーにスピンアタックが通用しないのは前転している状態のときのみ）。彼らには基本的に踏みつけ攻撃で対処できるけれど、「円盤トゲトゲ」にはそれすらも通用しないので、覚えておかないと痛い目に会うぞ。

応用1◉任意の箱を破壊

縦に並んでいる箱の一番下だけを壊したいなら、箱に密着した位置に立ち、そのまま✚キーから指を放してスピンアタックをしよう。縦に並んでいる3つの箱の中央だけを壊したい場合には、同じく箱に密着した位置に立ち「⊗ボタンをチョンと押して、（すばやく）▢ボタンをチョンと押す」という操作でいいぞ。

▲下の箱だけを壊したいなら、✚キー操作は不要だ。

▶箱に密着した状態で小ジャンプして…。



▲ジャンプの直後にスピンアタック。これでバッチリ。

応用2◉「↑ブロック」の上に着地

「↑ブロック」は跳び乗ると強制的にジャンプさせられてしまうブロックだけど、着地する直前にスピンアタックを使うと、ハネることなく「↑ブロック」の上に着地できるのだ。この特殊な操作テクは、クリアに必須というものではないけれど、特定のボーナスステージなどで使えるので、知っておいて損はないぞ。

まんが／北海道 乃亜さん

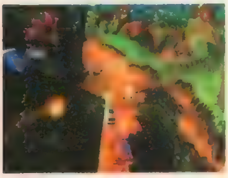
ポイントQ&A

Q：奥行きのあるステージでは、どうもジャンプの着地する地点が読めなくて困ってるんですが?
A：クラッシュの影を見るだけでも、感覚はつかみやすくなるぞ。また、奥の足場にジャンプする場合は、①各足場の中央から踏み切る、②思い切り大ジャンプ、③✚キーと⊗ボタンは着地の少し前に放す、というのがコツだ。

©"Crash Bandicoot" and the Crash Bandicoot logo are trademarks and copyrighted properties of Universal Interactive Studios,Inc. ©1996 Universal Interactive Studios,Inc.Source Code ©1996 Naughty Dog,Inc.All rights reserved.

壊しにくい箱&難所を全部まとめて総チェック

◉めざめのビーチ



▲無敵状態のまま橋を渡れば、一気にリンゴを回収できる。豪快な技だけに、キマると気持ちいいぞ。

このステージの分岐地点の右には「！ブロック」がある。これを作動させると、前方に橋が登場するけれど、これは10個の木箱で作られているのだ。1つ1つの箱を踏みながら壊すのは非常に難しいので、ここに来るまでに「アクアク」を3枚集めておいて無敵状態のまま橋を駆け抜ければ、簡単に箱を破壊できるぞ。

黄色ダイヤの足場の先に、非常に見つけにくいエリアが広がっている。その隠しエリアは、なんと塀の向こう側に隠されていて、「↑ばこ」を利用すれば簡単に進入できてしまうのだ。同じように塀の向こう側に行ける場所は、このステージ内にもう1カ所存在するので、見落とさないように進んでいこう。

◉のぼれ！クラッシュ

▲このとおり、特定の場所では塀の上に乗ることができる。このまま塀の向こう側にまわり込めるぞ。

◉さかなにきをつけろ

▲木の橋の下に木箱が隠されている。黄色ダイヤは足を踏み外しやすいので慎重に行動しよう。

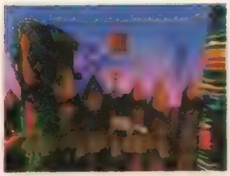
ここでも黄色ダイヤの足場を実体化させてから、難問に突き当たることになる。ここでは、木の橋の下に木箱が隠されているので、ダイヤの足場を通して橋の下に回り込み、ジャンプ&スピンアタックで見えない木箱を破壊しよう。場所がわかりにくいので、慣れるまでは繰り返し挑戦しないと、壊せないぞ。

隠しステージの「イノシシチャレンジ」同様、タイコの利用がポイントだ。タイコを使って大ジャンプしたいなら、着地の瞬間に⊗ボタンを押しっぱなしにしている必要があり、「タイコの手前で⊗ボタン→ボタンをすぐに放して、またを押し続け直してタイコに飛び乗る」という操作が必要になるぞ。

◉イノシシダッシュ！

▲タイコの上に見事着地するのは結構難しい。実際のプレイでタイミングを覚えよう。

◉とりてのてっぺんへ



▲これが塀の向こう側に回り込める場所だ。カメ君と「しまばこ」が向こうのステージに行くいい目印となっている。

このステージにも「のぼれ！クラッシュ」と同じように塀の向こう側に進入できる場所がある。塀を構成している木の先端が尖っていない所が最大の目印。このステージも、塀の向こう側に行ける場所が2カ所、用意されているぞ。ここで木箱を見落としていては意味がないので、怪しい場所でスピンアタックしまくるようにしよう。

まんが／埼玉県　うにさん

◉じょうりゅうをめざせ

▲下に見える木箱（左側）は「爆弾ばこ」なのだ。踏みつけて点火してからすばやく脱出しよう。

ステージ途中の「！ブロック」を作動させたら、ちょっと手前にもどってみよう。木の橋の地点で画面左側に新たな木箱2個を発見できるぞ。ここでは、左側の「爆弾ばこ」に跳び乗って点火させ、右側の「↑ブロック」で脱出するのがセオリーだ。モタモタしていると、爆死してしまうので、操作は迅速に行おう。

◉とかげてだいジャンプ

壁を跳び越えろ

◀塀の手前から、✚キー左下を入力しながら、ジャンプをして……。

▼タイミングよく✚キーを左上に入力しなおす。これで壁を突破できるぞ。

スタート直後、画面左側にも木箱が確認できる。この場所へは、連続写真のように手前側から回り込むようなジャンプを使って進入し、破壊後に同じ手順で脱出しよう。

隠しスイッチ

▲この「しまばこ」を、⊗ボタンを押しながら踏みつけるべし。

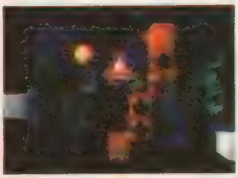
最初の「Cばこ」のすぐ先に、隠し木箱が用意されている。この木箱を出現させるスイッチは、最初のコウモリ地帯のすぐあとに隠されているぞ。画面奥に配置されている「しまばこ」に⊗ボタンを押したまま跳び乗ればOKだ（スイッチを作動前に「しまばこ」を壊してしまったらアウトだ）。

5つのブロックで形成される「回転足場」は、乗るとクラッシュの重みで回転してしまう。そのままだと、落下死してしまうので、あせらず迅速に対処しよう。着地してからすばやくジャンプすることと、中央のブロック（乗っても回転が起こらない）を利用することが、突破のコツだ。

回転足場

▲回転足場も中央に立てれば怖くない。焦りは禁物なのだ。

ボーナスステージ



▲慎重に行動しないと一巻の終わり。木箱だけを狙って攻撃だ。

このステージにはボーナスステージが2つ隠されているけれど、ブリオステージは結構クリアが難しい。ここでは「爆弾ばこ」を破壊しないように注意しつつ、安全な木箱を破壊して、すばやく先に進むようにしよう。慣れるまでが大変だけれど、これはもう実戦で練習するしかないのだ。

ポイントQ&A

Q：スピンアタックって結構使いやすいですね。この攻撃方法の注意点とかコツなんかも教えてください。

A：リンゴにスピンアタックすると、はじき飛ばして獲得し損なってしまうので注意。また、スピンアタックはある一定時間だけ効果が持続するけれど、（地面から）ジャンプすると、途中で効果をキャンセルできるぞ。

◉こだいのしんでん

見落としやすい箱

▲柱のかげになって見えないけれど、画面右に見える木箱の上にも、別の木箱が存在するのだ。

写真のスタート地点近くの場所では、初めて登場するヤリのトラップに気を取られがちだけれど、柱に隠れた木箱も見落とさないようにしよう。その木箱はちょっと高い位置に配置されているけれど、「↑ばこ」を使ってジャンプして、空中でスピンアタックを使えば、結構簡単に始末できるぞ。覚えておこう。

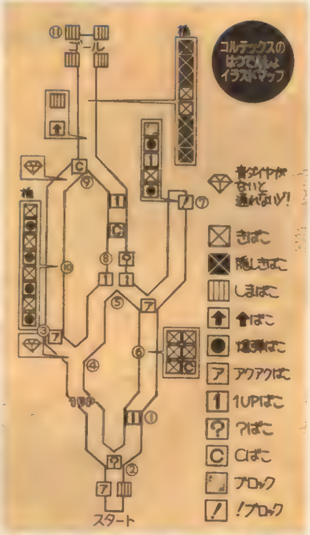
見えない床

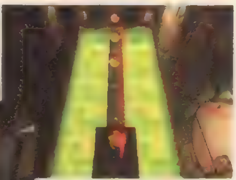
写真の場所（空中に配置されたリンゴが目印）から、思いきって✚キー左に入れてみよう。あわや落下死かと思ったら、クラッシュの動きに合わせて、次々と足場が登場し、そのまま隠しエリアまで到達できてしまうぞ。パーフェクトクリアを狙っているなら、道中の木箱も忘れずに破壊するようにしよう。

▲空中にポツンとリンゴが…。いかにも怪しそうなこの配置は、隠しエリアの存在を教えている。

◉コルテックスのはつでんしょ

ステージの作りを、右でわかりやすく図解にしてみました。パーフェクトを取るのに最も簡単と思われるルートの順番も、①〜⑪の番号で示しておいたので、「難しい……」と、お嘆きの方はぜひ試してみてほしい。あと、ゴール直前の隠し木箱は⑦のところにある「！ブロック」を使えさえすれば出現させることができるぞ。なお、ガンマンは、攻撃が途絶えたときにスピンアタックでの攻撃が可能だ。このことはぜひとも覚えておこう。





▲ゴール前の木箱の橋は、踏みつけで壊すしかない。

◀ガンマンの放つ弾丸は、柱のカゲで避けられるぞ。

◉きりのつりばしで

赤ダイヤの足場を実体化させているなら、それを使ってゴール地点の向こう側へ。ここから画面奥方向に大ジャンプをすると、着地する場所に2枚の木の板が現れるぞ。木の板のはしから踏み切って思いっきり大ジャンプするのがコツで、そのまま進むと、木箱とリンゴの宝庫に到着するぞ。

▲連続大ジャンプを決め続ければ、アイテムいっぱいのエリアに来ることができるぞ。慣れるまでは怖いけれど、がんばってみよう。

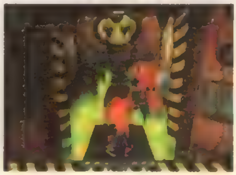
◉きかいかけいかく

▲この先の落とし穴の下には、隠しエリアが隠されているのだ。2匹の「円盤トゲトゲ」に触れないように注意して跳び降りてみよう。

落とし穴と思われる地形に2匹の「円盤トゲトゲ」が配置されている場所がある。実はこの穴は隠しエリアへの入口となっているので、安心して跳び降りてみよう。ただし、敵と敵の間を抜けるのはちょっと難しいので「アクアク」を装備していないときには、無理しない方が無難だぞ。

◉ドラムかんステップ

ドラム缶を投げてくる敵はスピンアタック1発で倒せるので、攻撃の合間を突いて、一気に倒してしまおう。ドラム缶は、①横に逃れられる足場でやり過ごす、②ジャンプで跳び越える、③バウンドする下をくぐる、という3通りの避け方があるぞ。ケースバイケースでその状況に合わせた避け方を行おう。



▶バウンドするドラム缶はちょっと避けにくい。横に逃れる足場がないときには、バウンドする下をくぐり抜けよう。

◉カメカメジャンプ

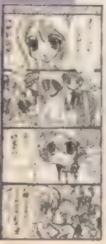
▲スタート地点から、手前に戻るのがミソ。これに気づかずにいては、パーフェクトの達成もありえないのだ。

ゲームが始まったら、そのまま先に進まず、画面手前側にもどろう。ここでは「きりのつりばしで」で紹介したのと同じような足場が用意されていて大ジャンプの連続で進めるぞ。その先には1UPアイテムが2個もあるので、パーフェクトを狙ってはいないときにも足を運ぶ価値があるのだ。

◉くらやみでドッキリ

このステージの出口は、普通に進んだ先と、黄色ダイヤの足場の先の2カ所が用意されている。ちなみに、黄色ダイヤが配置された場所と、普通の出口との間の通路には、パーフェクト達成に関与する木箱は存在しない。パーフェクトを狙うなら、この点を頭に入れておくといいだろう。

▲「アクアク」を装備すると、一定時間だけクラッシュの周囲に明かりをともしてくれる。周囲が見えるうちに、急いで移動しよう。



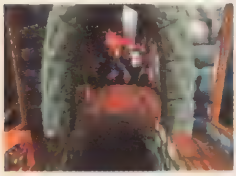
まんが／岐阜県 里見総一郎さん

ポイントQ&A

Q：マニュアルでは「！ブロック」について意味ありげな解説しかしてませんが…。これって何なの？
A：このブロックに踏みつけかスピンアタックをしかけると、隠れた木箱を登場させたり、足場の登場など特定のシカケを作動させたりできるのだ。ただし、一度ミスると、作動させたものは初期状態にもどってしまうぞ。

◉ふかいくらやみのなかで

「くらやみでドッキリ」と同様、暗黒ステージなので先を急ぎたくなってしまうけれど、最初に画面手前に向かって進むのが正解だぞ。壁を回り込むようなジャンプをしないと進入できないので、落下死に注意すること。また、7個の木箱を破壊して1UPアイテム3つを回収したら、すぐに先に進むようにしよう。



◀スタート地点から手前側にも地形が広がっている。壁をうまく飛び越えて進入しよう。

◉ビリビリけんきゅういん

普通の攻撃では倒せない敵には、くれぐれもご注意を。「ビリビリ研究員」が電撃を走らせている間は、どんな攻撃も通用しないので、電撃が途切れたときにスピンアタックを喰らわせよう。3回の攻撃で相手は奈落の底へと落ちていくぞ。また「スライム」には踏みつけ攻撃しか通用しない点も覚えておくこと。

▶ビリビリ研究員の攻撃が途絶えたら、すばやくスピンアタックをぶちかまそう。

◉しんでんのおくふかく

ブルーコブラに注意

▲このブルーコブラは必ず踏みつけて倒すこと。でないと、思わぬ損失につながってしまうぞ。

2個目のセーブポイントを抜けた先に「ブルーコブラ」が控えている。この敵をスピンアタックで倒してしまうと、すっとんだ「ブルーコブラ」がこの先の「爆弾ばこ」を爆発させてしまう。こうなってしまうと、コルテックスプレートを含む木箱の中のアイテムを手に入れ損なってしまうので注意すること。

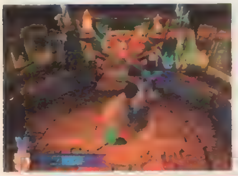
見えない床

ここでも「こだいのしんでん」と同じように空中にリンゴが配置された場所がある。もちろんこのリンゴは隠し通路の目印として置かれているものなので、そちらに歩いていくと、クラッシュの動きに合わせて足場が現れるぞ。もどるときにも、同じく見えない足場を利用しよう。

▼見えない床は、この先に隠されている。リンゴに沿って、左側に向かってみよう。

個性派ぞろいの6大ボスに打ち勝つには…?

◉ふとっちょのパプパプ



▲王座の上は安全地帯になっているのだ。ボスの動きを観察したいときに利用してみよう。

ジャンプして頭を踏みつければダメージを与えられる。ただし、ダメージを与えた直後の光っている間だけは、次の攻撃を受けつけてくれないので、連続的にダメージを与えることはできないぞ。回転する棒を一回ジャンプで避けてから、頭を狙って大ジャンプするような流れで攻めると、攻略しやすいだろう。

◉いかれたリパールー

流れてくる「爆弾ばこ」を踏みつけて点火させ、その爆風にボスが巻き込まれてくれればダメージを与えられる。ボスの動きはダメージを与えるごとに変化し、最初は、クラッシュが始めから立っている足場が、1回ダメージを与えたあとは、クラッシュが始めから立っていた足場の横隣が、安全地帯になっているぞ。

▲流れてくる「爆弾ばこ」をいかにタイミングよく爆発させるかがポイントなのだ。

◉ピンストライプ

▲ボスが攻撃中は物陰に隠れて攻撃をやり過ごそう。隠れられる場所は、左側にも用意されているぞ。

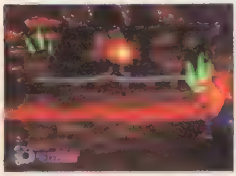
攻撃するチャンスは、ボスがステップを踏んでいる間（3回ダメージを与えるまで）と、マシンガンが弾切れを起こしたときだけだぞ。踏みつけてもダメージを与えられるけど、スピンアタックを使った方がクラッシュがダメージを受ける危険性が少ないぞ。ボスがマシンガンを撃っているときは、素直に隠れよう。

◉ニトラスブリオ

どんな場合にも、画面奥にいるときのボスに接近するのは愚策なのでご注意を。赤の試験管攻撃は、ぐるりと走るようにして避けて、緑のスライムは踏みつけて倒せばいいぞ（これでボス本体にもダメージを与えられるのだ）。ボス変身後は、ブロックを足掛かりにして、ボスの頭を踏みつけてあげよう。

▲ボスの息の根を止めるには、頭への踏みつけ攻撃しかない。ブロックを足場にしてジャンプだ。

◉コアラコング



▲4回に1回、壊れない岩が跳んでくる。これをスピンアタックで弾き、ボスにぶち当ててやろう。

ボスの投げる岩は、スピンアタックで始末できる。4回に1回、ボスは頑丈な岩を投げてくるので、これをスピンアタックで跳ね返し、ボスに当ててあげよう。もし、岩がトロッコに当たっていたら、これは無効なので、一度岩をジャンプで避け、改めてタイミングを図り直してから岩にスピンアタックをしてみよう。

◉コルテックス

▲最終ボス戦では、スピンアタックが唯一の攻撃方法。緑の光線を弾き飛ばそう。

赤レーザーはクラッシュを狙った動きを、青レーザーは弾んだり、とイヤな動きをする。これらはうまく誘導して避けてあげるしかない。緑レーザーは、スピンアタックで弾き返すことが可能で、これによってボスにダメージを与えることができる（1ダメージを与えるのに、緑のレーダーは1〜3発が必要になる）。

まんが／岐阜県　田中将司さん

ポイントQ&A

Q：「しま箱」で入手できるリンゴの数は一定じゃないみたいなんですが、どうしてですか？
A：「しまばこ」を踏みつけるとリンゴが取れるけど、踏みつけは連続で行わないと全部のリンゴを回収できない。1箱あたり最高で10コのリンゴが手に入るぞ。なおスピンアタックを使ってしまうと、リンゴがもらえないぞ！

三國無双

●発売日／97年2月28日●価格／¥5,800
●メーカー／光栄
●ジャンル／格闘ACT
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

©KOEI 1997

「気合ゲージ」システムを理解し、対戦を勝ちぬけ！

武将同士の一騎打ちを、3D対戦格闘ACTというジャンルで見事に再現した『三國無双』。見た感じは従来の3D格闘ACTと同じだが、弾き返しや受け流しなど、独自のシステムも取り入れられている。なかでも「気合ゲージ」の存在は、その最たるものであろう。ここでは対COM戦、対人戦のどちらの場合でも戦いを有利に進められるために、そのゲージシステムに迫っていくぞ。気合ゲージをマスターして初めて、このゲームを極めたといえよう。

▶格闘といえば、やはり友だちとの対戦。それに勝つためにもシステムを理解しよう。

◀気合ゲージの恩恵をうまく利用することが、勝利への第一歩。

◉ゲージがMAXになるとできること

画面下にあるゲージ。それが「気合ゲージ」だ。これは、相手を攻撃、弾き返しや受け流しの成功などといった「積極的な行動」をとると溜まっていく。逆にバックステップや攻撃を弾き返されたり、受け流したりするといった「消極的な行動」をすると、減少してしまうのだ。ゲージは溜まると色が変化し、横にあるランプが赤く点灯する。そうすると、今度は時間とともにゲージはだんだん減っていく。この溜まってから減ってなくなるまでの間に、いろいろなアクションが可能になるのだ。そのアクションは大きく分けて3種類。くわしくは以下のカコミにまとめてあるので参考にしてほしい。

この「気合ゲージ」のシステムをよく理解して、より熱い対戦プレイを楽しもう。

その1 無双乱舞が出せる

無数の突きや斬りで相手を攻撃する強力な技、無双乱舞。この技は通常、残り体力が少なく（体力ゲージが赤くなる）ならないと出せない。だが、気合ゲージが溜まった状態なら、体力ゲージに関係なく出せるようになるのだ。

ただし一度出してしまうと、気合ゲージはゼロの状態に戻ってしまうので、出しどころが難しい。弾き返しや受け流しのあとに狙うといいだろう。

▶コンフィグで、1発で出せるようにしておくとラクだ。

その2 「やられキャンセル」が可能に

攻撃をくらうと、キャラはのけぞるなどのやられポーズをとる。その間こちらは攻撃などの一切のアクションをすることができない。だが、気合ゲージが溜まっている状態なら〝のけぞりのポーズを途中でやめ、攻撃に転ずる〟ことが可能になる。これが「やられキャンセル」。やり方は攻撃をくらった瞬間にコマンド技（✚キーとボタンを組み合わせた技のみ）を入力するだけ。これなら確実に、相手に攻撃をヒットさせることができる。もちろん、無双乱舞だって出すことができるのだ。これは強力なので、ぜひマスターしてもらいたい。ただし、自分が転んでしまう技や、浮かされてしまう技をくらったときには無効なので注意しよう。

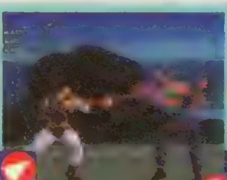
▲すると、すかさず反撃。攻撃のモーションが終わってない敵はガードすらできないのだ。

◀相手の攻撃を受けた瞬間にコマンドを入力。タイミングは意外とやさしいぞ。

その3 技にキャンセルがかかる

普通、通常攻撃のあとにコマンド技を出そうとすると、①突き（通常攻撃）②突き技の戻りのモーション③コマンド技……となる。だが、気合ゲージが溜まっているときなら、②のアクションをカットし、突きのあとにすぐコマンド技を出すことができるのだ。これにより通常では出すことのできない、強力な連続攻撃が可能になる。

右に趙雲のゲージを使った簡単な連続技を紹介する。もちろんこれ以外にも、いろいろな連続技が存在するぞ。右の技を参考にして、トレーニングモードで自分のキャラの強力な連続技を探しだし、対戦を有利に進めよう。



◀すかさず突き攻撃。普通なら相手にガードされてしまうのだが……。

◀まずは斬り攻撃。リーチがやや短いので、間合いの調節に注意。この技が当たると、もう最後までガードできないのだ。

▼トドメは閃吼（➡⬇↘△）だ。このあと追い打ちで、円月輪鋒（⬅↙⬇↘➡◎）から閃吼。

まんが／秋田県 天月きつねさん

ポイントQ&A

Q：COMが強くてなかなか勝てません。何かいいパターンはありませんか？
A：まず敵を転ばせる。そのあと敵に近づき、起き上がると同時に前方（敵の背後）へジャンプ。すかさず突きか斬りで攻撃。すると敵は再び倒れるので、あとはコレの繰り返し。タイミングが難しいが、覚えればラクになるぞ。

数々の強力な技を持つ、3人のボスキャラで戦おう!

最強の武将 呂布奉先

使用条件 周瑜、陸遜、太史慈、貂蝉、曹操、諸葛亮の6キャラで1Pバトルモードをクリアする

リーチの長い方天画戟を操る武将。ゲームの最終ボスとして君臨する呂布は、技のリーチ、スピード、攻撃力どれをとってもトップクラス。基本的には得意な中距離（突き攻撃が当たる距離）で戦うのがベスト。惨影や二心で敵の動きを止め、烈転襲戟といった強力なコンビネーションで攻めよう。また、獅子咬から人中鬼につながるコンビネーションも強力だ。この技は見た目にもカッコイイので、対戦で決めると気分爽快。ぜひマスターしよう。

◀ボスらしく、1つ1つの技がどれも豪快。呂布を使うなら、カッコよく勝て！

技名	コマンド	判定
揚斬	□	中
転戟	△	中
下揚斬	↓□	下
下戟	↓△	下
裏旋斬	相手に背を向けた状態で□or△	中
裏旋揚斬	相手に背を向けた状態で □or△	下
雷戟	□or△	中(ダウン)
鬼神	□△	投げ(上段)
滅殺	□・□・□	上上中
奮迅	□・□・△・△	上上中中
鬼哭	△・□	上中
惨影	□・□	中中
二心	△・△	中中
衝天	□	中
烈転奔舞	□・□・□	上下下
烈転襲戟	□・□・△	上下中
叛戟	△	中(当て身)
獅子咬	△	中
人中鬼	獅子咬ヒット後←□△	投げ
飛将	□	中中

乱世の奸雄 曹操孟徳

使用条件 夏侯惇、典韋、許褚の3キャラで、1Pバトルモードをクリアする

倚天の剣という片手剣で戦う武将。連続でつながる強力なコンビネーションはないものの、如風、如火といった出の早い技がそれを補っている。これらの技で相手の技の出かかりをつぶし、チクチク攻めるのが基本戦法。ほかには最後が投げ技になる烈転殺や瞬転殺もオススメ。またダウンしている相手には、伏滅が有効。うまくすれば2～3発入るぞ。

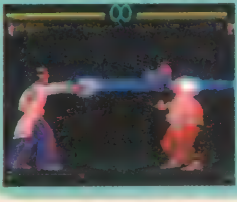
▶出の早い技で、相手の出ばなをくじこう。これが基本。

技名	コマンド	判定
昇斬	□	中
平戟	△	中
下揚	↓□	下
下突	↓△	下
背斬	相手に背を向けた状態で□or△	中
背揚斬	相手に背を向けた状態で↓□or△	下
蒼天翔	□or△	中(ダウン)
喝破	□△	投げ(上段)
偽撃転殺	□	投げ(上段)
疾颯	□・↓□	上下
征覇道	□・□・□・□	上上中中
五彩閃	□・□・△・↓□・□	上上中下中
烈颯	→□・□・↓□	上上下
四彩閃	→□・△・↓□・□	上上中下中
伏滅	↘□・□	下中
刹那	↓ △・□	中中
瞬転殺	↓ △・←□	中投げ(上段)
烈衝	△・△・□	中中中
烈転殺	△・△・←□	中中投げ(上段)
朔光	□	中中
如風	△	中
如火	□	中
如雷梯	□	中
如山・陽	□	中(当て身)
如山・陰	□・↓□	下(当て身)

歴代の名軍師 諸葛亮孔明

使用条件 趙雲、関羽、張飛の3キャラで、1Pバトルモードをクリアする

天才軍師、諸葛亮。もともと武人ではない彼だが、このゲームでは立派な中ボスとして存在する。おなじみの白羽扇で戦う姿は優雅ともいえる。基本的には、神閃（神赴閃）という飛び道具や神行といった瞬間移動など、ほかのキャラにはない強力な技で戦いの主導権を握ろう。コンビネーションは連続技になりにくいものばかりで、やや使いにくい。それよりも、近距離ではガードのしにくい、天跳で相手を浮かし連続技を狙おう。また、ガードの位置が上中下と変化する渦障や嵐障も近距離戦では有効。また、寛立のあとの2種類の技は、当たると相手が必ず倒れる。



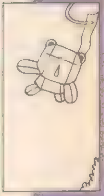
◀飛び道具の神閃（上段）と神赴閃（下段）は、ガード不能技。相手との距離が離れたら使おう。

技名	コマンド	判定
空扇	□	中
偽槍扇	△	中
地扇	↓□	下
地槍扇	↓△	下
翻空扇	相手に背を向けた状態で□or△	中
翻地扇	相手に背を向けた状態で↓□or△	下
宙扇	↑□or△	中(ダウン)
虚計	□△	投げ(上段)
宙計	□△	投げ(上段)
天再厳	□・□・□・□	上上上上
天厳参周	□・□・→□・□・□	上上上上上
天厳偽槍	□・□・△	上上中
天龍閃	□・→□	上中
裏天参扇	□・□・□	上上上
裏天参周	□・→□・□・□	上上上上
裏天偽槍	□・△	上中
空龍閃	□・□	中中
神閃	△	上(ガード不能)
神赴閃	△	下(ガード不能)
龍閃天昇	□・□	中中
渦障	□	上中下
嵐障	□	下中上
天偽槍扇	△・△	上中
天跳	↘△	下
天跳	△	下
神行	防御中に×	相手の後ろに移動
寛立	□	構え
龍槍扇	寛立のあと□	中
天昇臥龍扇	寛立のあと△	上

ポイントQ&A

Q：ときどき武将同士で武器を打ち合いますが、あれはどういう条件で起こるのですか？

A：打ち合いは、お互いの攻撃がタイミング良く（斬り同士、突き同士など）ぶつかったときに起こるのだ。こうなったらボタンを連打。うまく打ち勝つと、相手の武器を弾く「弾き返し」に勝った状態と同じになるぞ。



まんが／栃木県 裏里利亜綺麗さん

隠しキャラ使用コマンド&通常キャラ完全コマンド技リスト

気になる隠しキャラの使用条件と、通常キャラの完全コマンドリストを紹介。隠しキャラといっても、違うのは外見だけで技などは通常キャラやボスキャラと同じ。コマンド技は、それぞれに対応したキャラを参照してほしい。ちなみに孫尚香は周瑜、信長は呂布、とーきちは曹操と同じなのだ。とはいっても、セリフや勝ちポーズはまったく違うので、まるで別のキャラを操作しているみたいだぞ。なお、ボスキャラや隠しキャラは1度条件を満たして使えるようにして、セーブしてしまえば、あとはロードするだけでOKだ。

自分の使っているキャラに飽きたら、気分転換に選んで遊んでみよう。

▶格闘ゲームではお約束の隠しキャラ。でも1人だけ雰囲気の違う人が……。

孫尚香
タイトル画面(ゲームモードが表示されている状態)で、✚左、左、上、下、Ⓐ、Ⓠ、L1、R1と入力。その際、コントローラは1P側を使用すること(信長、とーきちも同様)。成功すると通常セレクト画面なら、カーソルを画面外に(趙雲の左)、簡易セレクト画面ではL1かR1を押せば周瑜の位置に表示される。

信長
まず、呂布で1Pバトルモードをクリアする(以前クリアしたデータがあればOK)。その後、タイトル画面(ゲームモードが表示されている状態)で、✚上、Ⓐ、下、ⓧと入力。選択の方法は、通常セレクト画面ならカーソルを画面外に、簡易セレクト画面ならL1かR1で呂布の位置に表示される。

とーきち
まず、信長で1Pバトルモードをクリアする(以前クリアしたデータがあればOK)。その後、タイトル画面(ゲームモードが表示されている状態)で、✚下、下、右、上、ⓧ、Ⓐ、R1、R2と入力。選択の方法は、通常セレクト画面ならカーソルを画面外に、簡易セレクト画面ならL1かR1で曹操の位置に表示される。

[illegible]

技名	コマンド	判定
昇砲	□	中
平衝	△	中
下砲	↓□	下
下衝	↓△	下
背平砲	相手に背を向けた状態で□(△)	中
背下砲	相手に背を向けた状態で↓□(△)	下
翔双咬	□(△)	中(ダウン)
咬蹴	□△	投げ(上段)
三砲襲	□・□・□	上上中
烈砲衝	↓□・△	下中
翔虎翻狼	□・□	下中
豪砲	□	中
翻狼	□	中
孤咬	□	中
伏虎衝	△	中(当て身)
虎狼衝	△	中
双把衝	△	中
双把裂咬	△・□	中中
岩断襲	双把衝ヒット後←□・△	中中中
岩砕連鎌	△・△・△・△・△	中中中中中
岩砕双把衝	△・→△	中中
岩砕双把裂咬	△・→△・□	中中中
岩砕断襲	岩砕双把衝ヒット後←□・△	中中中中
連砕双把衝	△・△・△・→△	中中中中
連砕双把裂咬	△・△・△・→△・□	中中中中中
連砕断襲	岩砕双把衝ヒット後←□・△	中中中中中中
壁崩	□×	中

[illegible]

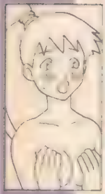
技名	コマンド	判定
轟堤	□	中
轟弾	△	中
轟掃	↓□	下
轟打	↓△	下
裏轟襲	相手に背を向けた状態で□(△)	中
裏轟掃	相手に背を向けた状態で↓□(△)	下
激震鎚	□(△)	中(ダウン)
背骨砕	□△	投げ(上段)
轟連跳鎚	□・□・↑□	上中下
轟連砲	□・△・△	上上中
轟連散砲	□・△・△・△	上上中下
轟連掃打	↓□・△	下下
轟連壁	△・□・□	上上中
轟連散弾	△・△・△	上中下
轟連弾	△・△	中下
鼎砕き	□	中
轟連奔流打	□・→□・←□	上上中
轟連回転腰砕	□・→□・□・□・□	上上中中中
轟連回転腰脛砕	□・→□・□・□・□	上上中中下
烈震鎚	□	中
烈震跳鎚	□・↑□	中下
奔流打	□	中
轟連頭砕	□・□・□	上上上
轟連頭腰砕	⇦⇙⇩⇘⇨□・□・↓□・□・□	上上中中中
轟連頭腰脛砕	⇦⇙⇩⇘⇨□・□・↓□・□・↓□	上上中中下
激震連鎚	□(△)・(←or→)△	中中(ダウン)
鳩尾襲	△	中
背骨追	鳩尾襲ヒット後□△	投げ
奔流追	背骨追ヒット後⇩⇙⇦□	追い打ち

[illegible]

技名	コマンド	判定
揚焔	□	中
疾炬	△	中
潜焔	↓□	下
潜炬	↓△	下
虚焔	相手に背を向けた状態で□(△)	中
虚潜焔	相手に背を向けた状態で↓□(△)	下
鐵断	↑□(△)	中(ダウン)
連銅鋼	□△	投げ(上段)
裂虚	□・△	上中
双焔	□・→□	上上
四焔	□・□・□・□	上上上上
煉獄焦	△・□・□	上中中
煉獄斬	□・□	中中
龍炎斬	□	下
旋鱗斬	□	中
双旋鱗	□・□	中中
爆旋鱗	□・□・□	中中中
紅蓮斬	□	中
煌華斬	□	中
烈尖襲	↘△・□	下中
炮舌紅蓮	△・□	中中
炮舌烈尖襲	△・△・□	中下中
穿角	△	中
天跋	穿角ヒット後□△	投げ
鐘断	天跋ヒット後↑□	追い打ち

[illegible]

技名	コマンド	判定
斜撃槍	□	中
平槍	△	中
下撃槍	↓□	下
下槍	↓△	下
転把槍	相手に背を向けた状態で□(△)	中
転把下槍	相手に背を向けた状態で↓□(△)	下
空断槍	↑□(△)	中(ダウン)
裏転槍	□△	投げ(上段)
竜爪落	⇘△・□	中中
竜爪旋	⇘△・↓□	中下
竜爪旋鎌	△・↓□・□・△	中下中中
連爪落	△・△・□	上中中
連爪旋	△・△・↓□	上中下
連爪旋鎌	△・△・↓□・□・△	上中下中中
崩山竜爪落	□・△・△・□	上上中中
崩山竜爪旋	□・△・△・↓□	上上中下
崩山竜爪旋鎌	□・△・△・↓□・□・△	上上中下中中
竜雲昇	△・□	下中
竜旋陣	□・□	下中
竜旋陣鎌	□・□・△	下中中
神威	△・△	中中
真威	△・△	中中中中
乱神威	□・△・△	中中中
乱真威	□・△・△	中中中中中
竜顎墜	□・□	中中
逆鱗	□	下
逆鱗昇	□・□	下中
閃吼	□	中
円月輪	□・□・□	中中中中
円月輪鎌	□・□・□・□・△	中中中中中中



まんが/新潟県　りるひなさん

ポイントQ&A

Q:受け流しのあとには、どのような攻撃をするのがいいのですか?
A:一番いいのは無双乱舞。とはいっても、条件が厳しいよね。普段はコンビネーションより出の早い技で転ばせて、ダウン攻撃というのが確実だ。各キャラそれぞれ出の早い技を探してみよう。

[illegible]

技名	コマンド	判定
鳴迅	[illegible]□	中
殴剋	[illegible]△	中
掃迅	↓□	下
殴吠	↓△	下
背割迅	相手に背を向けた状態で□(△)	中
背掃迅	相手に背を向けた状態で↓□(△)	下
斧迅崩	↑□(△)	中(ダウン)
衝天頭突	□△	投げ(上段)
蓮旋崩	□・□・□	上上中
蓮砕降	□・△・□	上上中
蓮殴割迅	□・△・→□	上上中
蓮旋掃襲撃	□・□・↓□・△	上上下中
悪来掃襲撃	[illegible]□・△	下中
悪来掲斜	[illegible]□	中
悪来乱心	[illegible]□・(□×6)・→□	中(中×6)中
悪来乱撃	[illegible]□・(□×6)・△	中(中×6)中
砕降	△・□	上中
殴割迅	△・→□	上中
悪来逆転	[illegible]△	中(当て身)
悪来大逆転	[illegible]△・□	中(当て身)中
剋迅	[illegible]△・□	中中
悪来揺震脚	[illegible]△・△	中中
悪来一撃	[illegible]△	中
悪来蓮突鋼	[illegible]△・△	中中
悪来猛撃	[illegible]△	中
悪来蓮震脚	↘△・△	中中
吠割	↓△・□	下中
吠迅	↓△・↓□	上下

[illegible]

技名	コマンド	判定
日焔	[illegible]□	中
炸尖	[illegible]△	中
火煙	↓□	下
炮尖	↓△	下
火周	相手に背を向けた状態で□(△)	中
火周煙	相手に背を向けた状態で↓□(△)	下
爆炎刃	↑□(△)	中(ダウン)
鵬撃烈掌	□△	投げ(上段)
火焔刃	□・□・□	上上中
火刃鵬翔	□・□・□・←	上上中構え
火煙連鵬翔	↓□・□・←	下中構え
火焔鵬翔	[illegible]□・←	中構え
煌輪	↘□・□	下下
鵬炎翔	[illegible]□・□	中中
跳翼刃	[illegible]□	中
灼裂尖	△・□・△	上中中
灼裂華禅	△・↓□	上下
優火翼刃	[illegible]△・□	中
優火華禅	[illegible]△・↓□	中下
鵬孤烈破	[illegible]△	中
鵬孤烈翔	[illegible]△・←	中構え
鵬翔	[illegible]□	構え
麗格翻舞※2	□・□・□	中中下
麗矢翻舞※2	□・□・△	中中中
仲截翻舞※2	↙□・□	下中
仲截翻翔※2	↙□・□←	下中構え

[illegible]

技名	コマンド	判定
疾風	⇘□	中
尖風	⇗△	中
疾地	↓□	下
尖地	↓△	下
旋疾風	相手に背を向けた状態で□(△)	中
旋疾地	相手に背を向けた状態で↓□(△)	下
飛燕輪	↑□(△)	中(ダウン)
燕襲双返	□△	投げ(上段)
疾双閃	□・□	上上中
飛燕天襲	⇗□	中
飛燕双天襲	⇗□・□	中中
紅襲	⇦□	中
尖刺遊	⇨⇨□・△・□	上中中中
尖刺深遊	[illegible]□・△・↓□	上中下下
鳴穿	⇨⇨△	中
翔旋輪	⇩⇘⇨□・□・□	中中中中下下
翔旋裁輪	⇩⇘⇨□・□・□・□	中中中中下下下下
疾地双襲	[illegible]⇦□・□	下中
飛閃	↘□	中
飛閃	[illegible]⇘□	中
疾歩貫閃	⇨⇘⇩⇙⇦□・□・□・□・□	下上上下中
疾歩双落	⇨⇘⇩⇙⇦□・□・→□	下上中中

[illegible]

技名	コマンド	判定
青翔覇	[illegible]□	中
雷覇	[illegible]△	中
青爪覇	↓□	下
雷搖	↓△	下
背架竜襲	相手に背を向けた状態で□(△)	中
座架竜尾襲	相手に背を向けた状態で↓□(△)	下
龍空岩斬破	↑□(△)	中(ダウン)
剛斬天驚	□△	投げ(上段)
連覇	□・□	上中
連覇円陣	□・□←	上中構え
連覇神円陣	□・↓□・□・□	上下中中構え
青竜岩斬破	⇩⇘⇨□	中
赤烈覇林	[illegible]□・□	上上
竜尾掃撃	[illegible]□	下
雷撃閃	△・□	上中
青竜天翔	[illegible]△	中
青竜円陣	[illegible]□	構え
闘竜雷撃覇※1	□・□・△・□	中上中中
闘竜揺山覇※1	(3回まで↙□)・□・□・□	(下3回)中中中

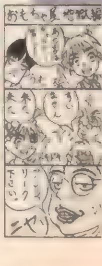
[illegible]

技名	コマンド	判定
虎燕爆	[illegible]□	中
虎貫矛	[illegible]△	中
虎燕刈	↓□	下
虎刺	↓△	下
虎飛吹	相手に背を向けた状態で□(△)	中
虎刈吹	相手に背を向けた状態で↓□(△)	下
虎爪断烈襲	↑□(△)	中(ダウン)
虎豹怒乱	□△	投げ(上段)
猛虎飛爆風	⇨⇘⇩⇙⇦□	投げ(上段)
虎燕迅撃	□・□・△	上上中
虎燕武撃	□・□・□	上上上
烈破爆閃	[illegible]□・□・△	中中中
虎車旋転	⇨⇨□・□・□・□	上下上上
虎車旋転砕弾襲	⇨⇨□・□・□・□・△	上下上上中
断烈斬撃	[illegible]□	中
猛虎断烈撃	[illegible]□・□	中中
燕人衝撃	[illegible]△	中
一喝	⇨⇩⇘△	下(距離無限)
猛虎砲	[illegible]△	中

[illegible]

技名	コマンド	判定
双彗	[illegible]□	中
双桂	[illegible]△	中
翻麗	↓□	下
珀晶	↓△	下
背拍彗	相手に背を向けた状態で□(△)	中
背拍麗	相手に背を向けた状態で↓□(△)	下
懶彗蝶	↑□(△)	中
柳珠沓心	□△	投げ(上段)
麗水鏡	□・□・□	上上中
麗水潜鏡	□・□・↓□	上上下
彗麗	[illegible]□・□	中下
済美空舞	[illegible]□	中
懶車風輪	[illegible]□	中
桃白泉	[illegible]□・□	中中
鬱孔雀	[illegible]・□	下
懶彗麗	△・□・□	上中下
麗桃白泉	△・←□・□	上中中
桂孔雀	⇘△・□	中下
桜周	⇨△	中
桜周彗打	⇨△・□	中中
桜周鵬斗	⇨△・↓□	中下
奏楽	⇩⇘⇨△	上
奏天脚	[illegible]⇨△・□	上上
懶彗翔	[illegible]△	中
芙蓉脚	[illegible]	中
芙蓉惑	[illegible]□	中下
芙蓉奏天脚	[illegible]△・□	中上上
背拍翔	相手に背を向けた状態で□・□	中中振り返り
背拍泉	相手に背を向けた状態で□・□・□	中中中
胡蝶鐘	[illegible]△	中
胡蝶流鐘	[illegible]△・□	中中

表中の※①の技は、青竜円陣の後に、※②の技は鵬翔の後にコマンドを入力しないと出せない技です。判定の所に「ダウン」とある技は、倒れている相手に当たる技。「当て身」は相手の攻撃を受けとめて反撃する技です。黒い矢印は入力を長めにするもの。なお、コマンドはキャラが右向きのときのものです。



まんが／東京都　にっさん

ポイントQ&A

Q：相手に転ばされたあと、いつもダウン攻撃をくらってしまうのですが、いい回避方法はないですか？
A：起き上がる際、✚キーを左右どちらかに入力していると、その方向へ回転しながら起き上がることができる。また、◎ボタンを連打していると軸をずらして起き上がるので、追い打ちを受けにくいぞ。

ドラゴンナイト4

●発売日／97年2月7日●価格／¥6,800
●メーカー／バンプレスト
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

©エルフ 1994©バンプレ企画 1997©BANPRESTO 1997

基本戦術をマスターして、超ムズマップを戦い抜け!

◉ユニットの性能を知るべし

このゲームには、いろいろな種類のユニットが登場する。その性能は大きく分けて4種類。「魔法隊は間接攻撃ができるが、剣士隊などに攻撃されると反撃できない」といった、ユニットごとの特徴を知らないと、ただでさえ条件の厳しいこのゲームをクリアするのは不可能といっていい。まずはユニットの性能を理解し、それぞれにあった局面で役立てるようにしよう。戦いの基本は「己を知る」ことから始まるのだ。

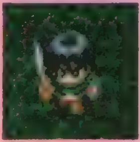
戦闘では、1ユニット（部隊）を構成する9人の兵士が全滅するとその部隊はやられたことになり、部隊長であるキャラは死亡したことになるのだ。残り兵士数はそのキャラのHPと考えるとわかりやすいだろう。また、ステータス的にかなり優位であっても、残り兵士数が少ないと、負けることもある。ゲーム中は残り兵士数に注意し、少しでも減ったユニットはすぐ回復の泉などで、回復してあげよう。

▲どのマップでも、敵ユニットは強い。勝つためにもユニットの性能を理解しておこう。

▶兵士数の減ったユニットは、すぐ回復の泉へ。

ユニット一覧表

接近戦タイプ



剣士隊、騎馬隊、忍者隊、工作隊、格闘隊がこれにあたる。なかでも移動力のある騎馬隊、忍者隊が使いやすい。工作隊は、マップ上の邪魔な岩などを破壊できるので、うまく使えばターンの節約になるぞ。

間接戦タイプ

魔法隊（射程3）と大砲隊（射程3～5）は、離れた敵を攻撃できる便利なユニット。しかし、隣接した敵を攻撃できないのが難点。これらの間接攻撃ユニットを上手に活用できるかが勝利につながるのだ。

万能タイプ

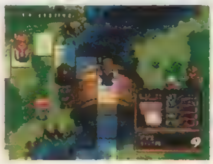
戦斧隊、弓矢隊、ドラゴンナイト隊。射程が1～2なので、間接、近接、両方のユニットの利点を持つ。光の種で射程距離を伸ばすと、かなり使えるユニットになる。じっくり育ててあげよう。

非戦闘タイプ

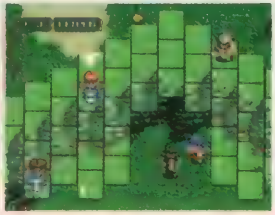
このゲームで唯一攻撃できないユニットの僧侶隊。そのかわり、他のユニットの減ってしまった兵士を回復できるのだ（動く回復の泉）。登場するのが、2周目の後半と遅いのが残念。でも、使えるぞ。

◉ムダの無い進軍を心がけよう

上で述べた通り、このゲームでは「いかに自分のユニットの兵士数を減らさず戦うか？」という当たり前のことが大事になってくる。反撃を受けない間接ユニットで相手の兵士数を減らし、足の速いユニット（忍者隊やカケル&エトがオススメ）でトドメを刺す……というのが基本パターンだろう。そのため進軍は間接攻撃ユニットの移動力に合わせて進んで行くのがベスト。単独行動は、どんなに強いユニットでも確実に撃破されるので、絶対に避けるべきだ。ただ、ターン制限が厳しいマップでは、移動力の少ないユニットに歩調を合わせていると間に合わないので注意。



▲狭い橋の上で戦うときは行動させる順番を考えよう。

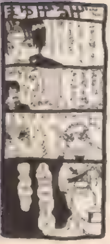


◀敵のユニットの移動力をチェックし、射程範囲外に待機。

◉隠されたアイテムをゲットせよ

兵士数によってユニットの優劣が決まるといっても、やはり直接関係してくるのはステータスだ。このゲームでは、キャラのステータスは戦闘でのレベルアップのほかに、街や戦闘マップにある隠しアイテムで上げることができる。そのアイテムは右に紹介している4種類の種。街や村などでは家のタンスや本棚、木箱など怪しいところを調べてみれば見つかるハズだ。ここで入手したアイテムは、任意でキャラに振り分けられるが、マップで発見したアイテムは見つけたキャラに自動的に使われるので、誰に取らせるかよく考えて行動しよう。とくに光の種とすばやさの種は貴重だ。

▲なかでも光の種は、とくに重要。弓矢隊のキャラに取らせるのがオススメ。



アイテムは全部で4種類

力の種

ユニットの攻撃力を一定値上げることができる。弱いユニットを強化するより、強いユニットをさらに強くするように使っていく方が効率よい。1つのユニットだけに集中するのも手だ。

すばやさの種

ユニットの移動力を1つ伸ばすことができるアイテム。攻撃の要となる間接攻撃ユニット（魔法隊か弓矢隊）に使うようにしよう。マップ上にしかない貴重品なので、よく考えて使おう。

守りの種

使うと、敵の攻撃を防ぐ防御力がアップ。間接攻撃ユニット中心に使っていこう。防御力は、少しずつ上げるのではなく、1度にたくさんの種を使い、一気に上げていった方がいいぞ。

光の種

ユニットの攻撃できる射程範囲を1つ伸ばしてくれるかなり便利なアイテム。すばやさの種同様マップ上でしか手に入らない貴重品。敵の魔法隊対策として、弓矢隊に使うのがオススメ。

まんが／秋田県 天月きつねさん

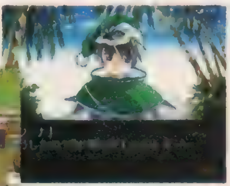
ポイントQ&A

Q：パワーアップの種は誰に使うのがいいのですか？
A：いろんなキャラに分散して使うより、2～3キャラに集中して使うのがいいだろう。オススメは弓矢隊といった、メインで戦うキャラ。前半から登場するクラリス（メイフェア）なんかがオススメ。

PSオリジナルシステム「親密化イベント」とは？

各街や村にある、ハートマーク。この場所に行くとパーティに加わっている女の子キャラを1人だけ（後半になれば2人、3人と増えていく）呼び出して会話を楽しむことができる。会話を重ねていくと、そのキャラとの「親密度」（画面には表示されない、内部パラメータ）が上がっていく。この「親密度」とは、文字通り「そのキャラとどれくらい仲がいいか」というものだ。直接ストーリーとは関係ないけれど、最初よそよそしかった女の子が、だんだん主人公（プレイヤー）に心を開いていくのは見ていてワクワクするぞ。好きなキャラだけと仲よくなるもよし、いろいろなキャラと会話を楽しむのも自由なのだ。

さて、「親密度」が上がるとどうなるのか？　それは右にまとめてあるので、プレイする上での参考にしてほしい。



◀「親密度」が上がると女の子の表情に変化が……。

◀各街や村には、必ずハートマークのある場所が1カ所存在するぞ。

「親密度」が上がると……

女の子キャラの「親密度」が上がると、戦闘マップでそのキャラが攻撃されたときに主人公（エトorカケル）がかばう。つまり攻撃されてもダメージを受けないのだ。ただし、これは必ず起こるというものではない。条件は、仲のいいキャラと主人公が隣接していること。しかも最高に「親密度」が高いときでもある一定の確率でしかこのイベントは起こらない。とはいっても、ダメージを受けないというのはデカイ。主力のキャラや間接攻撃ができるキャラの「親密度」を優先的に上げるようにすれば、有利に戦いを進められるぞ。好みでない女の子でも、ある程度まで仲よくなっておくことをオススメする。

▶呼び出した女の子の頬が赤らんできたら「親密度」が高い証拠。戦闘になったら主人公の側へ。

◉ 2周目の街ごとの「親密度」の上がるキャラリスト

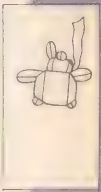
もちろんこの表にないキャラも呼び出すことは可能（「親密度」に変化はない）。ただし、逆に呼び出すと「親密度」が下がってしまう場合もあるので、できるだけ表にあるキャラと会話をしよう。なお、表内の条件で「ある程度親密度が…」とあるのは、女の子が微笑んだ表情、「かなり親密度が…」とあるのは赤らんだ表情のとき。また（※）とあるのは、その時点では「親密度」に変化はないが、以降の街で呼び出すときの条件になるもの。

街名	キャラ名	条件
ユリシーズ	ナターシャ	三択でCを選択
	ネレイド	三択でBを選択
ラビニア	ナターシャ	夜のイベントを見たあと
	ネレイド	なし
トリアノン	ネレイド	三択でAを選択
ロンボニ	クラリス	なし
	メイフェア	なし
	ナターシャ	三択でBを選択
ミシエル	ビアンカ	エトがビアンカに話しかけていない
	クラリス	三択でAを選択
	メイフェア	三択でAを選択
	セイラ	なし
	ロザリンド	なし
ホビット	ネレイド	なし
	ネプチューン	ネプチューンと会話をしたあと
	ビアンカ	ビアンカと会話をしたあと
ブレイズ	ネレイド	三択でBを選択
	ネプチューン	三択でBを選択
	マルレーネ	なし
	サラ	三択でBを選択
	セイラ	セイラと会話をしたあと。三択でCを選択
名もない孤島（2日目）	ナターシャ	三択でBを選択
	ネプチューン	三択でCを選択
	マルレーネ	三択でBかCを選択
	クラリス	なし
	メイフェア	なし
	ジーナ	なし
	パンドラ	三択でAを選択
タスタ	ベイリット	なし
	マルレーネ	三択でBを選択
	ビアンカ	三択でBを選択
	クラリス	名もない孤島で呼び出している。三択でAを選択
	メイフェア	名もない孤島で呼び出している。三択でAを選択
	ジーナ	三択でBを選択
	パンドラ	なし
	ナターシャ	三択でCを選択
	ネプチューン	ある程度親密度が高い
	ターニャン	なし
ドワラル	ベイリット	なし
	マルレーネ	なし
	ジーナ	三択でBを選択
	サラ	なし
	ロザリンド	なし
	ヘレネ	三択でAを選択
	レア	なし
	ビアンカ	（※）

街名	キャラ名	条件
ボー	ベイリット	なし
	ビアンカ	ドワラルで呼び出している。三択でBを選択
	クラリス	三択でBを選択
	メイフェア	三択でBを選択
	パンドラ	親密度がかなり高い
	サラ	三択でAを選択
	ターニャン	三択でCを選択
	ネレイド	ある程度親密度が高い
	ネプチューン	なし
	ロザリンド	三択でBを選択
	レア	三択でAを選択
	ヘレネ	三択でAを選択
ディノ	ベイリット	ロイドンとのイベントのあと
	マルレーネ	かなり親密度が高い
	ビアンカ	なし
	ジーナ	三択でBを選択
	セイラ	三択でBを選択
	ナターシャ	三択でCを選択
	レア	三択でBを選択
	ヘレネ	三択でCを選択
	サラ	（※）
マルクス	ベイリット	ロイドンとのイベントのあと。三択でAを選択
	ビアンカ	ある程度親密度が高い
	クラリス	ある程度親密度が高い
	メイフェア	ある程度親密度が高い
	ジーナ	ある程度親密度が高い
	サラ	ディノで呼び出している
	セイラ	ロイドンが生きている。三択でBを選択
	ターニャン	ある程度親密度が高い。三択でCを選択
	ネプチューン	ある程度親密度が高い
	レア	なし
	ヘレネ	かなり親密度が高い。レアが生きている
リーゼン	ベイリット	ある程度親密度が高い
	マルレーネ	かなり親密度が高い。三択でCを選択
	ビアンカ	かなり親密度が高い
	クラリス	かなり親密度が高い
	メイフェア	かなり親密度が高い
	ジーナ	ある程度親密度が高い。三択AかCを選択
	パンドラ	ある程度親密度が高い。三択はどれでもいい
	サラ	ある程度親密度が高い
	ターニャン	かなり親密度が高い
	ナターシャ	ある程度親密度が高い
	ネレイド	ある程度親密度が高い。三択でBかCを選択
	ネプチューン	かなり親密度が高い。三択でAを選択
	ロザリンド	かなり親密度が高い。三択でBかCを選択
	レア	ある程度親密度が高い
	ヘレネ	かなり親密度が高い

ポイントQ&A

Q：主人公が味方をかばう「親密度」のシステムについて教えてください。
A：「親密度」の高いキャラが隣接していると、カケル（エト）がある一定の確率でかばうのは、上に述べた通り。ほかにもハーディスとカロン、セイラとロイドンは親密度に関係なくお互いをかばい合うぞ。



まんが／栃木県　裏里利亜綺羅さん

1周目&2周目の隠しアイテムの場所すべて教えます

1周目

まずは、1周目（主人公がカケル）。マップ⑨までは、2周目でもう一度戦うことになるのでしっかり戦略をマスターしておこう。もちろんアイテムの位置も同じなので、それを取るためのルートなども考えておくといいぞ。

なお、アイテムの座標は（横軸：縦軸）で表されている。たとえば（2：11）だったら、カーソルをマップの一番左上に合わせ、右に2つ、その地点から下に11、移動させた地点にアイテムが隠されているのだ。とくにマップ上でしか手に入らない、光の種とすばやさの種は絶対取り逃がさないようにね。

①レイモンド王国→ユリシーズの街	
力の種	2：11
力の種	7：5
力の種	17：11
守りの種	1：1
守りの種	9：6

②ユリシーズの街→ラビニアの街	
力の種	8：0
力の種	15：6
守りの種	0：2
守りの種	16：0

③ラビニアの街→トリアノンの村	
力の種	8：0
力の種	17：10
守りの種	10：4
守りの種	16：0

④トリアノンの村→シーボーズの港町	
力の種	0：12
力の種	0：0
力の種	7：13
守りの種	2：8
守りの種	5：17

⑤カラーブの港町→ロンボニ王国	
力の種	17：0
力の種	6：1
守りの種	16：8
守りの種	12：8
守りの種	7：8

⑥ロンボニ王国→ミシエルの街	
力の種	0：13
力の種	0：2
力の種	2：2
守りの種	11：20
守りの種	16：10
守りの種	14：1

⑦ミシエルの街→ホビットの村	
力の種	0：13
力の種	8：0
守りの種	13：2
守りの種	19：0
守りの種	22：11
すばやさの種	6：0

⑧ホビットの村→ブレイズの港町	
力の種	3：8
力の種	17：9
力の種	13：4
守りの種	11：7
守りの種	9：12
守りの種	7：8
光の種	16：0

⑨ブレイズの港町→名もない孤島	
力の種	15：13
力の種	1：10
守りの種	4：20
守りの種	6：5

⑩タスタの港町→テスバレーの村	
力の種	14：10
力の種	17：9
力の種	4：16
守りの種	17：12
守りの種	3：11
守りの種	6：13
光の種	3：17

⑪テスバレーの村	
力の種	2：20
守りの種	21：11
守りの種	8：3
守りの種	17：12

※マップ⑫での守りの種（15：17）は崖の上にあるので、ドラゴンナイト隊でしか取ることができないぞ。

⑫ドラゴンの街→ドワラルの村	
力の種	7：9
力の種	7：13
力の種	21：19
守りの種	15：17
守りの種	10：2
守りの種	0：7
すばやさの種	21：4

⑬ドワラルの村→ポーの港町	
力の種	27：4
力の種	24：8
力の種	18：10
守りの種	4：20
守りの種	0：20
守りの種	9：3

⑭ティノの港町→マルクスの村	
力の種	2：8
力の種	22：20
力の種	17：0
守りの種	21：0
守りの種	12：8
守りの種	27：14

⑮マルクスの村→リーゼンの街	
力の種	38：5
力の種	5：2
力の種	47：2
守りの種	47：4
守りの種	6：5
守りの種	26：4

⑯リーゼンの街→ライムリン王国	
力の種	0：5
力の種	27：18
力の種	7：20
守りの種	3：18
守りの種	17：4
守りの種	10：13

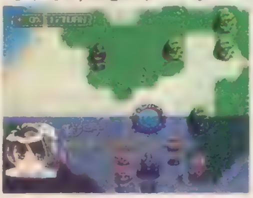
2周目

1周目とは違う、マップ⑩以降の隠しアイテムの位置を公開。マップ①～⑨は上の1周目の表を参照してほしい。また、⑫は1周目の⑬ドワラルの村→ポーの港町、⑭は1周目の⑮マルクスの村→リーゼンの街とアイテム位置は同じだ。それ以外のマップ⑩、⑪、⑬、⑮は完全にオリジナル。

もちろん、街のアイテムの位置も同じだ。また、1周目でポーの港町で商人から聞いたドワラルの隠しアイテム（村の右の方にある岩と木の間を上下に5往復すると、力の種と守りの種が10個ずつもらえる）は忘れずに入手しておこう。

それ以外の街でも、隅から隅まで念入りにチェックし（とくに画面端の木の間や壁にある柱などが見落としやすいぞ）、アイテムは確実に入手しておこう。念のため1周目をプレイするときに、メモを取っておくといいだろう。

これからの激戦を戦い抜くためにもパワーアップのアイテムはいくつあってもソンはしない。



◀工作隊は周囲にアイテムがある場合に教えてくれる。

⑩タスタの港町→ドラゴンの街	
力の種	6：20
力の種	17：0
力の種	27：6
守りの種	8：5
守りの種	24：18
守りの種	0：0
光の種	0：9

⑪ドラゴンの街→ドワラルの村	
力の種	5：0
力の種	0：6
力の種	2：4
守りの種	4：24
守りの種	7：16
守りの種	1：26

⑫ドワラルの村→ポーの港町
1周目の⑬と同じ

⑬ティノの港町→マルクスの村	
力の種	24：20
力の種	4：19
力の種	7：10
守りの種	19：15
守りの種	27：8
守りの種	20：1

⑭マルクスの村→リーゼンの街
1周目の⑮と同じ

⑮リーゼンの街→ライムリン王国	
力の種	5：13
力の種	12：11
力の種	24：2
守りの種	3：2
守りの種	13：11
守りの種	23：13

まんが／栃木県　博文さん

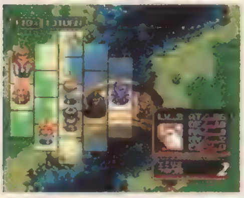
ポイントQ&A

Q：キャラクターを雇うとき、2種類から選ばなければならないのですが、オススメキャラは？

A：基本的に女の子キャラを仲間にした方がいい（ゲーム的にも。親密化イベントもあるし）でしょう。1周目なら、大砲隊のガバリンがいると攻略が楽になるけど……。それほど差がないので、見た目で決めよう。

さらにムズかしい2周目、その後半のマップをポイント攻略

このゲーム、カケルで戦闘マップ⑯まで戦うと主人公がエトになり再びマップ①から戦うことになる。マップの①から⑨までは、ほぼ同じだがそれ以降はオリジナルマップで戦うことになる。そのなかでも引っかかりそうな3つのマップをピックアップして攻略していくぞ。どのマップも侵攻ルートとは大きく外れた地点に、アイテムが隠されている。そのため出撃ユニットにはドラゴンナイト隊を選択しておこう。とくにマップ⑪にはドラゴンナイト隊でしか取れないアイテムがあるのだ。



◀まず間接ユニットで削る、という基本パターンで戦おう。

1周目との敵の違いは？

2周目は、マップが同じといっても登場する敵ユニットは多少パワーアップしているのだ。名前やユニットの種類が同じなので気がつかないかもしれないが、攻撃力や防御力のステータスが上がっている(多少だが)。また、マップによっては敵の配置が若干変わっているものもある。戦闘が始まったら、とりあえず敵の配置とステータスをチェックするクセをつけよう。もちろん進軍する場合は敵の移動範囲をチェックし、その範囲外で待機。少しずつおびき寄せて戦おう。

◀それほど大きな違いではないので、気が付かないかも……。

BATTLE10◉タスタの港町▶ドラゴンの砦

マップはそれほど広くないが、通れる場所が限られているので、ルートを間違えるとターンオーバーになりやすいので注意。オススメのルートは右下の回復の泉を目指すもの。このマップでは、味方の初期配置が上下に2カ所に分けられている。なお、下の配置場所の近くには「光の種」があるので、取らせたいキャラは下に配置するようにしよう。

始まったら分かれている部隊を合流させ、マップ右下にある回復の泉を目指す。後半のマップにしては、敵はそれほど強くないので、弓矢隊や魔法隊などの間接攻撃ユニットをメインに戦えば楽に進めるだろう。ターンに余裕がない場合は、上の敵は無視した方が無難。

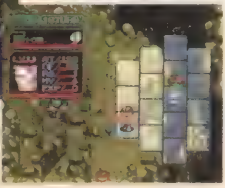
◀このマップから、僧侶隊のヘレネが仲間に加わる。唯一の回復ユニットなので、大事にしてあげよう。

BATTLE11◉ドラゴンの砦▶ドワラルの村

ひたすら縦に長いマップ。敵の数も少なく、制限ターンにも余裕があるので楽に思えるが、実はこのマップには回復の泉がないのだ。そのため、出撃メンバーには必ず兵士数を回復できる、僧侶隊のヘレネを選択しておこう。また、地形が移動しにくい山岳が多いので、セイル&トルルのドラゴンナイト隊も加えておくといい。

このマップでは、移動力の少ない魔法隊や弓矢隊よりドラゴンナイト隊をメインに戦った方が有利。敵の移動できない山や谷からドラゴンナイト隊で兵士数を削り、移動力のある忍者隊や騎士隊などでトドメを刺すパターンがオススメだ。この段階でセイルが育ってない人は、このマップで隠し種をすべて取らせるなどして、育てておこう。セイルはメインキャラ（死ぬとゲームオーバー）なので、育ててソンはないぞ。

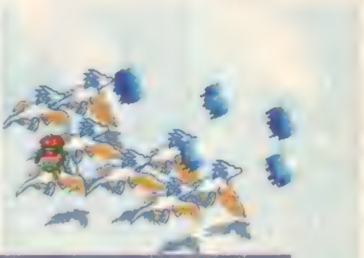
▲この地点のアイテムは、ドラゴンナイト隊でないとムリ



▶谷から攻撃すれば、敵のターンになっても攻撃されない。

BATTLE12◉ディノの港町▶マルクスの村

やたらと広いが、制限ターンが多いのでまずターンオーバーにはならないだろう。このマップも回復の泉までが遠いので、ヘレネを出撃させておいた方が楽に戦える。始まったら、やや下回りで回復の泉を目指す。ここで注意したいのは、マップのほとんどを占める氷地帯。この氷の特定の地点にユニットが移動すると、ヒビが入り次のターンに穴が開いてしまうのだ。ただ、その地点に移動したユニットが動かなければ氷は割れないので、ヒビが入ったら後続の部隊が通過するまで、移動しないというのも手だ。できるだけ、マップ上方に配置されている敵は放っておいて、サッサと氷地帯を抜けたほうがいい。そのためにも、回復の泉周辺の大砲隊はドラゴンナイト隊で早めに撃破しておくこと。泉を占領し、ターン数にまだ余裕があるようなら、上方の敵を倒しにいくのもいい。とにかく氷地帯をいかに早く抜けられるかが、このマップでのポイントだ。



▲単独行動は避け、2〜3ユニットでグループを組んで移動させるようにしよう。

▲◀どうしても上の方のアイテムが欲しい場合は、ドラゴンナイト隊で敵を倒してから取りに行こう。

まんが／東京都　ササさん

ポイントQ&A

Q：死んでしまったキャラ（ユニット）は生き返らないのですか？
A：このゲームではキャラのユニットの兵士が0になり、死んだ場合の復活はムリ。ただ、ベイリットは例外で、彼女のみ戦闘中にユニットの兵士が全滅しても大丈夫なのだ。いざというときはオトリとして使えるぞ。

クロックタワー2

●発売日／96年12月13日●価格／¥5,800
●メーカー／ヒューマン
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／M
●MC／3ブロック

©HUMAN 1996

シザーマンを倒して最高のエンディングを見たか？

ストーリーフローチャート

プロローグ
↓
ハリスと何回以上話した？
↓
大学研究棟
↓
魔像の鑑定を誰に依頼した？
↓
リックの家 ／ 市立図書館
↓
バロウズ城

「クロックタワー2」は、ラストシナリオが非常に難しくなっている。いろいろなアイテムと謎との組み合わせが複雑な上に、何回もシザーマンが襲ってくるので、すぐにやられてしまうのだ。そんな状況が続いて、クリアしないで途中で挫折してしまった人も多いかもしれない。しかし、エンディングの美しいムービーは、それを差し引いても見る価値があるぞ。今回は最高のエンディングを見るために、絶対に必要な条件を詳しく紹介していくので、参考にしてほしい。この条件を満たして、ラストシナリオでシザーマンを倒すと最高のエンディングを見られるのだ。

▲どこにでも出現するシザーマンから逃げることはできないのだ

▼シザーマンを確実に撃退できるポイントを覚えておくと便利

ストーリーの流れを変える3つの分岐を紹介！

◉ジェニファー編、ヘレン編、どちらを選ぶ？

まず最初の分岐として、ジェニファー編か、ヘレン編のどちらでプレイするか選択することができるぞ。プローグが始まったら治療室を出て、廊下にいるハリスと話そう。ハリスに2回以上話しかけるとジェニファー編、それ未満だとヘレン編をプレイすることができるぞ。ジェニファー編は、クリアするための手順が短いので、エンディングを見るのだけなら簡単。だがヘレン編は、アイテムの数が多く、攻略の手順もさらに複雑なので、ジェニファー編より難しいのだ。

▶ヘレン編をプレイしたいなら、ハリスを無視してもかまわないのだ。

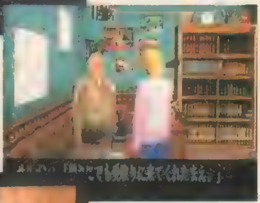
◉どちらの老人に依頼するか？

プロローグでノランとの記者会見が終わったあと、研究室に戻るとハリスが立っているので話しかけよう。ハリスに話しかけると、市立図書館のサリバン館長か、バロウズ城の執事をしていたリックという老人、この2人のどちらに魔像の鑑定を依頼するか選択することになるのだ。依頼した人物によって先の展開がまったく違ってくるので、よく考えて決めるようにしよう。だが、どちらかというと市立図書館は、攻略の手順が難しいので、リックという老人に魔像の鑑定を依頼した方がシナリオ2を簡単にクリアできるぞ。

◀ハリスに話しかけると選択肢がでるので、よく考えてから決めること。

◉エンディングは魔像によって変化する

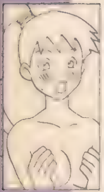
プロローグで、魔像の鑑定をサリバン館長か、リック老人のどっちに依頼したか覚えているかな？　シナリオ2では魔像を回収するために、市立図書館か、リックの家のどちらに行くか選ぶことができる。しかし、ここで鑑定を依頼していない人物の方に行ってしまうと、魔像を取り戻すことができないまま、シナリオ2をクリアすることになってしまうのだ。そして、そのままエンディングEに突入してしまう。また、ちゃんと鑑定を依頼した方に行ったとしても、魔像を取らずにクリアするとエンディングEになってしまうので注意すること。今回紹介するポイントの中にシナリオ2で魔像を取る手順が書いてあるので、そちらを参考にしてほしい。

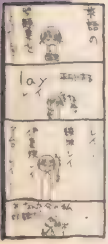


▲リックは、バロウズ家のことについて、いろいろと教えてくれる。しかし、そのあと彼はシザーマンの手によって殺されてしまうのだ

▲魔像はサリバン館長のコレクションと共に保管されている。事情を説明して返してもらおう。

◀魔像を取り戻さずにシナリオ2をクリアするとエンディングEになってしまうので、注意。





まんが／石川県　バラ族さん

ポイントQ&A

Q：ジェニファー編の隠し部屋で、青銅の短剣を手に入れてから先に進めません。どうしたらよいですか？
A：まず、書斎の暖炉に「マッチ」と「ろうそく」を使って、「バロウズ邸マップ」を手に入れよう。すると、中庭の噴水の水を排出することができて、地下洞窟に行くことができるぞ。

最高のエンディングを見るために必要な条件

ジェニファーの場合

ジェニファー編は、下で紹介している3つの条件を満たし、ラストシナリオでシザーマンを完全に倒そう。そのあとに、感動のエンディングが見られるぞ。

1◉大学研究棟で油さしを入手

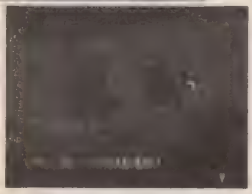
大学研究棟の中に入ったら、まず1階にある倉庫に行こう。倉庫に入って棚を調べると油さしを手に入れることができるぞ。この油さしはラストシナリオでヘレンを助けるときに必ず使うので、取り忘れのないようにしておくこと。そして1階の警備員室に入り、テーブルの上に置いてある非常用の鍵を取ろう。このシナリオではいいエンディングを見るために必要なアイテムはない。屋上のハシゴ収納箱に非常用の鍵を使い、とっとと脱出しよう。

▶右の棚をクリックすると油さしが入手できる。

2◉シナリオ2にある魔像は必ず取れ

◀クローゼットを2回調べると魔像が手に入るのだ。

ジェニファー編のシナリオ2では、主人公がヘレンとノランで分岐するが、ここではノランが主人公の場合を紹介するぞ。ノランがリック老人宅に着くとシザーマンが現れるので2階の寝室にあるベッドシーツを使って、これを撃退。もう1度、寝室に入ってクローゼットを調べると、中に魔像がある。これは必ず手に入れておくこと。次にキッチンに行って木製の仮面をクリックすると、バロウズ城の場所を確認することができる。そのあと、物置の棚から粉石けんを入手しよう。そして、庭にいる犬めがけてこれを投げれば、ここから脱出できるのだ。



▶仮面を調べるとバロウズ城の場所が確認できるぞ。

3◉ヘレンとノランを助けよう

バロウズ城に着いたら1階の南側廊下にある鉄格子を開けよう。奥にある倉庫の扉は、油さしを使えば開けることができる。倉庫に入ったら棺桶の中から宝箱の鍵を取って、これで宝箱を開けると中にヘレンがいるのだ。またノランを助けるには、逃走状態で2階のテラスに行き、右側の細い足場から死体部屋に入ろう。ここにノランがいるのだ。

▲宝箱の鍵を使って宝箱を開ければ、ヘレンを助けることができる。

◀ノランが部屋の隅にいるので助けてあげよう。

ヘレンの場合

ヘレン編は、全体的に難しくなっている。だが、ラストシナリオでゴッツを助ける場面までくれば、そこから先は、意外と簡単にクリアできるのだ。

1◉大学研究棟にある懐中電灯を取ろう

仮眠室を出てシザーマンを撃退したら、2階の学生事務室に行こう。部屋に入って奥にあるロッカーを調べると懐中電灯があるぞ。懐中電灯はラストシナリオで「扉を開く言葉」を入手するときに必要なので、必ず取っておくこと。あとは、1階の警備員室のテーブルの上にある倉庫の鍵を手に入れよう。さらに、3階にあるコンピュータ室でペンチを入手し、倉庫から外に通じる扉にこの2つのアイテムを使えば、ここから脱出できるのだ。

◀最高のエンディングを見るための必須アイテムだ。

2◉シナリオ2で魔像を入手するのだ。

ゴッツが魔像を取りに行く場合、リック老人宅に着いたら、まず2階の居間に行こう。部屋に入るとテーブルの上に魔像があるので必ず手に入れること。さらに奥の絵を調べればバロウズ城の場所が確認できるので、あとは、脱出するだけでいいのだ。ヘレンが魔像を回収しに行く場合は、まず1階の館長室に行こう。部屋に入ったら机を調べて、コレクションルームの鍵を手に入れよう。奥の扉をコレクションルームの鍵で開ければ中に入ることができるぞ。部屋に入って水槽をクリックすると、明かりがついてテーブルの上にある魔像を入手できるのだ。

◀この部屋には、シザーマンが潜んでいるので注意。

▶魔像を入手したら、エドワードを助けて脱出しよう。

3◉ジェニファーとゴッツを救出！

まず最初に、1階南側廊下の鉄格子を開けて2階の書斎に行く。書斎の奥にある秘密の通路を抜けて死体部屋に入ると、ゴッツ警部補がいるぞ。ゴッツを助けて拳銃をもらったら、礼拝堂に通じる扉の鍵を拳銃で壊す。中に入るとジェニファーがシザーマンに襲われている。シザーマンを拳銃で撃退すれば、ジェニファーを助けることができるのだ。

▲ゴッツ警部補に3回話しかけると、拳銃がもらえるのだ。

▶一定時間内にジェニファーを助けないと……。

まんが／大阪府　菅原美香さん

ポイントQ&A

Q：ジェニファー編の次元の扉が開く場面で、どうしても扉に吸い込まれてしまいます。どうすればよいのですか？
A：次元の扉に吸い込まれるシーンでは、動くことができる。ジェニファーの足をつかんでいるシザーマンに青銅の短剣を使おう。そうすれば、シザーマンだけが次元の扉に吸い込まれ、ジェニファーは助かるのだ。

シヴィザード
魔術の系譜

●発売日／'97年1月17日●価格／¥5,800
●メーカー／アスミック
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／なし
●MC／7ブロック

© 1994, 1995 Sintex Software. Micro Prose. All Rights Reserved.

時間はかかるが手ごたえバツグン！　難解SLG大攻略

本格派SLG『シヴィライゼーション』の続編にあたる本作は、当然超本格派。操作性の複雑さ、自由度はかなりのモノなので、マニュアルを熟読し、気合いを入れて取りかからないと敵にやられる前に、パニックになって自滅しかねない(笑)。以下にまとめた、魔法と、種族ごとの生産の一覧表で、敵の熾烈な攻撃から身をかわし、見事世界を支配してほしい。

◀最初からやることがたくさんあって大変。かなり本格派SLGだ。

とにかく最初は……

スタートした最初の地形が都市を作りにくい、または発展させにくそうだった場合、[illegible]のうちと考えよう。

系列別使える魔法一覧

魔導師が主人公のこのゲーム、魔法の使い方は最も重要。ただ、あまりに種類が多くてわけがわからなくなってしまうのも事実。とりあえず系列別に使える魔法と、使えるテクニックをまとめてみた。ぜひプレイの参考にしてほしい。

アーケイン系

呪文消散、魔法浄化、魔法分裂は効果の計算が難しいが、理解しないとダメ。敵が魔法を唱えてくるゲーム後半では重要な戦法になるハズ。また英雄召喚もかなり使えるぞ。

ライフ系

治療の言葉、大いなる治癒、浄化といった回復系魔法は常に重宝する。伝説の化身で、育てれば最強の勇者となるトリンを召喚するのもいい。が、最大の魅力は命の息吹。この呪文をかけられた都市は反逆者が出なくなる(それ以外にも効果はあるが)。税率は最大でOK。序盤ではとても役に立つのだ。

◀とにかく最初から税率100%はおいしい。

ソーサリー系

あると便利だが、なくても平気。そんな呪文が多い。敵の呪文を解除する呪文(呪文溶解、上位魔法浄化など)はアーケイン系でなんとかしようと思えばなんとかなってしまう。こちらから魔法で攻めるには、時間停止で文字通り敵を止めてぶちのめすか、スカイドレークなどを召喚するくらいだろう。

◀前半戦をしのぐ決め手に欠ける、

カオス系

昇龍の爆炎は使いやすさとその攻撃力からいって、このゲームで最もイカス攻撃呪文。すかさず覚えてもOK。これと、パイロエーテル、ヒドラ、グレートドレークなどを召喚して敵の先手を取り、軍事ユニットをじっくり育成していけば勝てるハズだ。逆に、後半戦で待ちの勝負はかなり危険。

◀フルに呪文書を選択すれば最初からこれが！

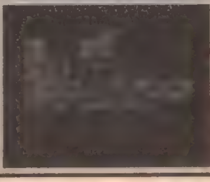
ネーチャー系

豊かな大地、ガイアの恵み、鉱物の変換はイカス都市を育成するのに欠かせない。とくにアルカナスで始めた場合、ゴールドやミスリルは貴重。戦闘では飛び道具、魔法を持たないユニットにはクモの巣がすさまじく効果的。探索の目も序盤で唱えればかなり有効だ。召喚ではグレートワームが強力。

◀開拓ならこの系統。使えるモノばかり。

デス系

大事にする気にならないアンデッドユニット(スケルトン、グール、レイス、シャドーデーモン、ナイトストーカー、デスナイト、デーモンロード)を召喚しても良し、疫病や飢饉で都市人口を減らすも良し。今ある数値をマイナスにさせるのが得意。当然ゲーム中盤で使用した方が効果は大きい。



◀嫌がらせ専門。とにかく、しつこくいこう。

まんが／神奈川県　とろろさん

ポイントQ&A

Q：魔法はわかったんですが、特殊能力がわかりません。使える能力を教えて下さい。
A：特殊能力はとにかく使えるモノばかりなので悩むところだ。創造技巧+ルーンでアイテムを作り、潰してマナに変換する。そして錬金術でお金に変換すれば自然と金儲けが可能、なんていうテクまで使えてしまう。

種族&建設物の計画的配置

魔法も大事だけど、建造するユニット、建造物の計画的な生産が最終的な勝敗を決めるこのゲーム。この各種族ごとの生産可能ユニット一覧と、建造物一覧で先の展開を予想し、ムダのない配置を心がけよう。面倒でもちゃんと考えておかないと……イタイ目を見るかも。

★バーバリアン：スピアマン※、ソードマン※、ボウマン、キャバリー※、シャーマン、セテラー バーサーカー※ ※のユニットは投てき技能付き。空を飛んでいる敵に攻撃が当たる。

★ノール：スピアマン、ソードマン、ハルバーダー、ボウマン、セテラー、ウルフ。すべての戦闘ユニットに攻撃力が＋２される。序盤から他部族を占領し、戦闘用として使用するのが正しいやり方。

★ハーフリング：スピアマン、ソードマン、ボウマン、シャーマン、セテラー、スリンガー。序盤での人口増加率の高さや生産性の高さで、一気に都市を増やして、戦略基盤を整えよう。

★ハイ・エルフ：スピアマン、ソードマン、ハルバーダー、キャバリー、マジシャン、セテラー、ロングボウマン、エルヴンロード、ヘガサス 全ユニット命中率＋１ 魔法中心で攻略したいときに。

★ハイ・マン：スピアマン、ソードマン、ボウマン、キャバリー、プリースト、マジシャン、エンジニア、セテラー パイクマン、パラディン。幻獣厩舎以外はすべての建造物を作れる。パラディンは○。

★クラックオン：スピアマン※、ソードマン※、ハルバーダー※、エンジニア、セテラー、スタグビートル ※部隊に防御力＋２ 作れる建造物は少ないが都市発展は速い 早急に他種族制圧を。

★リザードマン：スピアマン、ソードマン、ハルバーター、ジャベリナー、シャーマン、セテラー、ドラゴタートル。全軍に水上行軍能力、防御力＋１、ＨＰ＋１ この種族も早急な他種族制圧が必要。

★ノーマッド：スピアマン、ソードマン、ボウマン、プリースト、セテラー、ホースボウマン、パイクマン、レンジャー、グリフォン。お金を通常の1.5倍生産。ハイ・マンと同レベルで使える。

★オーク：スピアマン、ソードマン、ハルバーダー、ボウマン、キャバリー、シャーマン、マジシャン、エンジニア、セテラー、ワイバーン すべての建造物を建造可能 発展させられれば収入は大。

★ビーストマン：スピアマン、ソードマン、ハルバーダー、ボウマン、プリースト、マジシャン、エンジニア、セテラー、ケンタウル、マンティコア、ミノタウル。接近攻撃、抵抗力、ＨＰ＋１。

★ダークエルフ：スピアマン、ソードマン、ハルバーダー、キャバリー、プリースト、セテラー、ナイトブレード、ワーロック、ナイトメア。ほぼ全ユニット魔法攻撃可能。序盤から攻めていける。

★ドラコニアン：スピアマン、ソードマン、ハルバーダー、ボウマン、シャーマン、マジシャン、セテラー、ドレーク、エアシップ 全ユニット飛行、ブレス攻撃可能 侵攻に関してはＯＫ。

★ドワーフ：ソードマン、ハルバーダー、エンジニア、ハンマーハンド、スチームキャノン、ゴーレム、セテラー。エンジニアの道敷設スピードが２倍。金の生産が×２。ＨＰ＋２、抵抗力＋４。

★トロール：スピアマン、ソードマン、ハルバーダー、シャーマン、セテラー、ウォートロール、ウォーマンモー、ＨＰ＋２、接近攻撃＋２、抵抗力＋３ 再生能力は戦闘後、ユニットを完全回復する。

建造物のタイプ	[illegible]	必要な建造物	建設できる建造物	生産できる部隊	効果
住宅	―	―	―	―	なし
兵舎	30/0	―	兵器庫	スピアマン、エンジニア、マジシャン、ウォーロック、シャーマン、プリースト、トリム、ガレイ、ウォーシップを除く戦闘部隊	なし
鉄工所	40/1	―	兵器庫、市場、製材所、厩舎	ソードマン	なし
建築師会館	60/1	―	城壁、食糧倉庫、図書館、鉱山業者ギルド、神殿 エンジニア		なし
船大工ギルド	100/1	開けた海か川	造船所	トリム	なし
食糧倉庫	40/1	建築師会館	農民市場	―	食糧収入＋２。人口増加+20
図書館	60/1	建築師会館	賢人ギルド	―	リサーチ＋２
神殿	100/1	建築師会館	寺院	シャーマン	マナ＋１。ナイトシェード使用可能。アンレストー１
城壁	150/2	建築師会館	―	―	３スクエア以内の敵部隊発見
鉱山業者ギルド	300/3	建築師会館、丘陵、山岳	技術師ギルド	キャノン	ミネラル(マジックパワーを含む)＋５０％。生産力+50％
市場	100/1	鉄工所	銀行、農民市場	―	金貨+50％
兵器庫	80/2	兵舎、鉄工所	武術師ギルド、海事ギルド	ハルバーダー、スリンガー	なし
厩舎	80/2	草原、鉄工所	精霊師ギルド、神殿	キャバリー、ケンタウロス、ドゥームドレイク、ドラゴタートル、ホースボウマン、スタグビートル、ウォーマンモー、ウルフ	なし
製材所	100/2	森林、鉄工所	森林業者ギルド、造船所	ボウマン、ロングボウマン	森林の生産力+25
賢人ギルド	120/2	図書館	秘術師ギルド、大学	―	リサーチ＋３。ナイトシェード使用可能
寺院	200/2	神殿	精霊師ギルド、神殿	―	マナ＋２。アンレストー１。ナイトシェード使用可能
森林業者ギルド	200/2	製材所	―	―	食糧収入＋２。生産力+25％
武術師ギルド	200/3	兵器庫	武具師ギルド	バーサーカー、ハンマーハンド、ジャベリナー、ナイトブレード、パイクマン、ウォートロール	すべての新部隊はレギュラーから開始
農民市場	100/2	食糧倉庫、市場	―	―	＋３食糧。+30人口増加
造船所	200/2	製材所、船大工ギルド	海事ギルド、商人ギルド	エアシップ、ガレイ	なし
精霊師ギルド	300/5	厩舎、寺院	幻獣厩舎	マンティコア、レンジャー	食料収入+1。アンレストー1。駐留部隊の治癒向上。ナイトシェード使用可能
秘術師ギルド	250/3	賢人ギルド	魔導師ギルド	―	＋３マナ。生産部隊は魔法の武器＋１を装備する
武具師ギルド	350/4	武術師ギルド	幻獣厩舎、軍学校	エルブンロード、ゴーレム、ミノタウルス、パラディン、スタグビークル	なし
パルテノン	400/3	寺院	大聖堂、信託所	プリースト	マナ＋３。アンレストー１
大学	300/3	賢人ギルド、図書館	信託所、軍学校、魔導師ギルド	―	リサーチ＋５
大聖堂	800/4	パルテノン	―	パラディン	マナ＋４。アンレストー１
銀行	250/3	市場、大学	商人ギルド	―	金貨+50％。市場よりも収入が増加
技術師ギルド	600/5	鉱山業者ギルド、大学	―	カタパルト	生産力+50
軍学校	500/5	武具師ギルド、大学	―	―	すべての新部隊はベテランから開始
海事ギルド	400/4	兵器庫、造船所	―	ウォーシップ	なし
信託所	500/4	パンテノン、大学	―	―	アンレストー２。４スクエア以内の敵部隊発見
商人ギルド	600/5	造船所、銀行	―	―	金貨＋100％。市場よりも上
幻獣厩舎	600/6	精霊師、武具師ギルド、厩舎	―	グリフォン、ナイトメア、ペガサス、ワイバーン	なし
魔導師ギルド	1000/5	秘術師ギルド、大学	―	マジシャン、ワーロック	マナー３。リサーチ＋８
トレードグッズ	―	―	―	―	２生産力につき１金貨

まんが／富山県 いわきゆーしさん

ポイント Q&A

Ｑ：英雄って全然使えないんですけど……でもガンガン雇ってくれって来るし。どうしたらいいんですか？
Ａ：育てましょう。とにかく育てましょう。高貴の能力を持ってる英雄以外はガンガン育てるのが手です。半神と呼ばれるまで育てて、アイテムを持たせればもう完璧。顔で選ぶのも手(笑)。

チョロQ2

●発売日／97年2月21日●価格／¥5,800
●メーカー／タカラ
●ジャンル／RCG
●対応周辺機器／NC
●MC／1ブロック

©TAKARA CO.,LTD 1997

『チョロQ2』の隠された秘密を大公開!

コミカルなデザインと本格的な走りが人気の『チョロQ2』。熱くなってプレイしている人も多いと思うが、実はこのゲームには数多くの謎が隠されている。そうした謎も含めゲームのすべてを楽しむために、腕に自信のある人も、そうでない人も、この記事を読んで自分のプレイをチェックしてもらいたい。

前作『チョロQ』から一番大きく変わったのは、なんといってもチョロQタウンができたことだ。自分で街の中を走り回って、アイテムショップなどを見つけるというこのシステム。わざわざ作るのには、やはりワケがある。このチョロQタウンには、普通にプレイしているだけでは見落としてしまいそうな秘密がいっぱい隠されているのだ。キミはいくつ見つけることができただろうか？　タウンマップを片手にチョロQタウンの謎に迫ってみよう。

▲チョロQタウンの謎に迫るスポットはここだ! ①ジャンプ台 ②ヒルクライミング ③飛び石 ④時計台 ⑤お城 ⑥ショッピングモール

◉知って得するスゴイ店

チョロQタウンの秘密、まず最初は隠しショップだ。①番の場所にこれみよがしに置いてあるジャンプ台は、飛んでみた人も多いだろう。ここには"謎の店"と呼ばれる、最強のパーツを売っている店がある。ただし、スピードの速いマシンでないと届かないぞ。②番のヒルクライミングもパワーのあるマシンが必要だ。ビッグタイヤならグイグイ登ることができるが、実は登った後でジャンプをしなければならないため使えないのだ。ここはなるべくグリップのいいタイヤを選んでおこう。何度も試して、登りやすい場所を見つけておくのも重要だ。そして③番の飛び石ゾーン。谷の間に2本建っている柱の上を飛び越して先に進もう。ここは、柱と向こう岸を結ぶラインの上を一気に駆け抜けるのが正解。強力なショップで、マシンをどんどんチューンナップしよう。

◀入り口付近から右回りに登っていこう。斜面を斜めに突っ切ってジャンプ!

◀助走をつけて思い切って飛ぼう。道があるつもりで突っ込めば大丈夫。

チキンレースでタカラ箱をゲット!

2P対戦用のミニゲーム、チキンレースはプレイしているだろうか？　仲間同士で始めると、けっこう燃えてしまうこのレースだが、実はここにも秘密が隠されていた。コース左側に島が見えているのだが、この島は単なる背景などではなく、渡ることができるのだ。渡る方法はというと、ある程度スピードの出るマシンを使って海面から飛び出している岩に飛び移る。そのまま飛び石の要領でジャンプしていけば、島に渡れるぞ。島に上陸したら画面左側へ外壁にそって進んで行くと洞窟が見つかる。この洞窟の中には大きな"タカラ箱"が置いてあるので、車ごとぶつかってみよう。メッセージが表示されるはずだ。メッセージはゲームのヒントに関するもので、ランダムで内容が変わる。チョロQタウンの謎が見えてくるぞ。

▲編集部内の最高記録は、アベレージスピード92km/hだ(未公認)。キミはこの記録を抜くことができるかな？

◀タカラ箱の中には、金銀財宝は入っていないが、チョロQタウンの謎に関する貴重なヒントが隠されているぞ。

まんが／福岡県　琴絵さん

ポイントQ&A

Q：ジャンプ台があったので飛んでみたのですが、途中で落ちてしまいます。どうしたらいいのですか？
A：それは、車の性能が低すぎるのです。まずはレースに参加して、地道に賞金をかせぎ、そのお金でいいパーツを買ってマシンの性能を高めましょう。ジャンプをするのはそれからです。

◉前作『チョロQ』のコースも隠されていた

このゲームには、実は隠しコースとして前作『チョロQ』のコースが用意されていた。出現させるカギは、チョロQタウンの時計台にある。ゼロヨンのコースを抜け、工事中のフェンスを突っ切って、中のテントをジャンプ台代わりにして、時計台に突っ込むのだ。するとメッセージが出て、旧コースがメニューから選択できるようになるぞ。前作のコースといっても、かなりの難コースもあるし、敵車はスピードアップしていて走りがいは十分。なお時計台へのジャンプだが、初期状態のマシンではスピードが足りず届かない。ある程度マシンを育てた人だけが、たどり着くことができるのだ。

▲十分に助走をつけてから、時計台に向かってまっすぐに飛ぼう。

◉あこがれのお城を手に入れるのだ

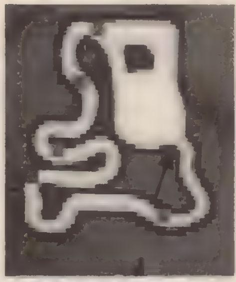
チョロQタウンのシンボルともいえるお城だけど、中には何も無くて寂しい限り。しかしこの城を自分のものにすることができるのを知っていただろうか。お城を手に入れる方法は2つある。まず900,000Gを払って買い取る方法。これはお金をためて⑥番のショッピングモールに車をつければ、メッセージが出てお城を買い取るかどうか聞いてくるので、ＹＥＳと答えればＯＫ。これでお城はキミのものだ。でもそんな大金は、レースでチマチマ稼いでいてもなかなか集まるものじゃない。カジノで大儲けでもできれば別だけどね。そこでもう1つの方法だ。上で紹介した、隠しコースの旧コースすべてで優勝すると、ごほうびとしてお城がもらえるのだ。どちらの方法でもお城を手に入れたら、チョロQタウンのスタートは、ガレージからではなくお城の最上階からとなり、さらにお城の中にキミのマシンを飾っておくことができるようになるぞ。

▲やっぱり自分の城っていうのは気分がいいね。コレクションも見せびらかせるし。

◉ビッグタイヤでショートカット

条件の悪い路面でも、気にせずガンガン走ってくれるビッグタイヤ。このビッグタイヤを使ったテクニックを1つ紹介しよう。コースはクネクネ峠。このコースでビッグタイヤを使用すると、ショートカットできるルートがあるのだ。スタート直後のトンネルに入っていくところで、左側の出っ張っている崖に向かって進むと、登れるポイントがある。始めは真上に上がる感じで、崖の中腹ぐらいまで来たら徐々に左にハンドルを切っていくといい。ここで速すぎると下に落ちてしまうし、遅いとタイムロスになってしまう。登り切るとコースに復帰できるのだが、ここでは復帰せずにコースを横切ってそのまま直進しよう。直進した先は公園になっていて、階段がある。この階段を登った先でコースに復帰すると大幅なショートカットができるのだ。ただし、崖登りでタイムロスをすると、結局遅くなってしまうので、このショートカットを知っていたからといって、必ず勝てるとは限らない。結局勝てるかどうかは腕次第ということだけれども、試してみる価値はある。

める。



◀コース図で説明するとスタート直後から、矢印のようにショートカットができるぞ。うまくできるようになったら、友達に自慢してしまおう。

▶突っ込んで行くポイントさえ覚えてしまえば、後はそんなに難しくないぞ。

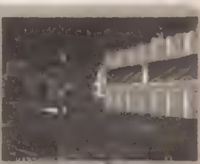
見よ！　これがポリタンカーだ！

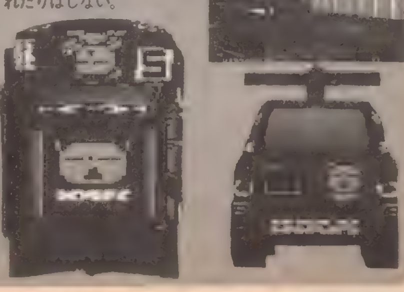
キミはもう手に入れただろうか？　これが勝者の証、ポリタンカーだ！　今までも本誌で写真だけは公開していたので、見たことがあるという人もいるだろう。ポリタンカーを使うための条件は以下の通りだ。

1．スーパーグランプリで総合優勝をはたして、エンディングを見る。
2．マップ⑥番のカフェのテーブルで、「△◯□◯」のコマンドを入力。入力に成功するとチャイムが鳴る。
3．マップ①番の“謎の店”で、ポリタンボディーを買う。
4．ペイントショップで、ボディーカラーを④に変更する。

これでポリタンカーはキミのものだ。ポリタンボディー自体はとくに性能が優れているわけではないが、エンディングを見ることが入手の条件なので、ゲームをクリアした証拠になる「持ってるだけで満足」のボディーなのだ。キミもぜひポリタンカーでコースをかっ飛ばしてくれ。お城に飾っても見栄えがいいぞ。

▶カフェテラスのテーブルで「△◯□◯」を入力、テーブルは倒してしまってもＯＫ。ちょっと行儀が悪いけど怒られたりはしない。





まんが／茨城県　ムーンダイバーさん

ポイントQ&A

Ｑ：ブレーキを一番良いものに変えたのですが、タイムが落ちてしまいました。なぜですか？
Ａ：ブレーキは、効き具合によって種類があるのですが、よく効くブレーキが、必ずしも良いとは限りません。必要以上に減速すればタイムロスとなりますし、タイヤのグリップが伴わないとハンドルがロックされてしまいます。

デザーテッドアイランド

●発売日 '96年11月29日●価格 ¥5,800
●メーカー ケイエスエス
●ジャンル／3D探検SLG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

© 1996 KSS

完璧アドバイス&データ集でキミの冒険を実りあるものに!

イギリス、アメリカ、ドイツ、日本の4カ国の中から好きな国を選び、選んだ国の探検隊を指揮して、謎と神秘に包まれた無人島を探索するこのゲーム。探検隊の目的は、そこで発見した動物や植物、鉱物などを記録した博物誌を制作して本国に持ち帰ることだ。しかし、調査の対象である島は新発見、新知識の宝庫であると同時に、予測不可能な危険が待ち受ける未知の領域でもある。探検隊の冒険は、幾多の危険をはらんだ困難なものになるぞ。次々とおとずれる脅威とトラブルを乗り越えて目的を達成するには、正確な知識と危機的状況を乗りきる知恵が必要だ。これから冒険に旅立つキミに、その知識と知恵を伝授しよう!

チェックポイント1 ステータスアップはよく考えて

探検隊を構成する5人と1匹の隊員たちは、それぞれ違った役割を持って島の探索に参加している。各隊員のパラメータに功績ポイントを振り分けるときには、各々の役割を考慮して、役割に欠かすことのできないパラメータを重点的にアップさせよう。具体的にいえば、探検隊のリーダーと助手には知力と注意力、ポーターは器用度と体力、医者は知力、兵士は体力と反射力、犬には注意力が、それぞれ欠かせない。

チェックポイント2 コンディションにも気を配る

探検隊の隊長たる者、探索の進行状況だけに気を取られているようでは立派なリーダーとは言えない。隊員1人1人のコンディションにも細かく気を配り、探検隊全体の状態をつねに把握しておくことも隊長としての大事な役目だ。空腹や疲労がたまった状態で無理に探索を進めていると、満足な結果が得られないばかりか、隊員が病気になって動けなくなることもある。そろそろ休みどきかなと判断したら、無理せず休息を取ろう。

チェックポイント3 会議はこまめに開こう

探索に行き詰まった場面で次なる方針をうちだしたり、やり忘れていることがないかを確認したいときに便利なのが、キャンプ中に実行できる「会議」のコマンド。会議を開くと、探検隊のメンバーたちがそれぞれの立場から状況を判断した上での意見を交わし合う。それを参考にすれば、今後の探索のプランも立てやすいはずだ。会議は食事と休息を取るタイミングや、ベースキャンプに帰還する頃合いをはかる目安にもなるぞ。

チェックポイント4 ベースキャンプは早めに確保

フィールドの移動中に◎ボタンを押すと、無人島の全体マップが表示される。このマップを見れば、それまでに探検隊が踏破した部分と、環境的にベースキャンプを設置するのに適している場所がわかるぞ。マップ内の"点"で示されたポイントが、ベースキャンプを置ける場所だ。新たにベースキャンプを設置すると、以後はそこを拠点に探索を進められる。"点"で示されているポイントにきたら、早めに拠点を確保してしまおう。

チェックポイント5 サバイバルで生き残る手段もある

探索には十分な食料と物資を用意して出発するのが基本だが、それでも冒険中には、ベースキャンプから遠く離れた場所で食料も物資もなしに孤立することだってある。しかし、もしそんな絶望的な状況に立たされたとしても、あきらめることはないぞ。食用の実がなる木があった場所を覚えていれば、間に合わせとはいえ食料の補給が可能だし、いよいよとなったら食べても害のない動物をハンティングして生きのびる方法もあるのだ。

パーフェクトアイテムリスト

用途がわからないアイテムや装備品は、このリストですかさず効果をチェック! 冒険に役立つパーフェクトなリストだ!!

名称	重量	分類	効果
タウジング	500g	装備	発見物を見つける確率が5%アップする
紅茶セット	2000g	装備	装備すると精神力が20アップする
はちまき	500g	装備	装備すると精神力が30アップする
携帯ナイフ	500g	装備	装備すると器用度が20アップする
なた	1000g	装備	装備すると筋力が50アップする
ウサギの足	500g	装備	装備すると精神力が20アップする
双眼鏡	1500g	装備	レーダーマップの効果範囲が少し広がる
思考増幅器	1000g	装備	装備すると知力が50アップする
虫眼鏡	100g	装備	発見物の正体を短時間で確定できる
筋力増幅器	2000g	装備	装備すると筋力が60アップする
水筒	300g	装備	装備すると精神力が10アップする
栄光の手	500g	装備	動物を捕獲できる確率が10%アップする
コンパス帽	100g	装備	レーダーマップの効果範囲が少し広がる
霊波探知機	600g	装備	動物を見つける確率が5%アップする
お守り	10g	装備	装備すると攻撃に当たる確率が10%減る
ランタン	800g	必需品	周囲を明るく照らす、夜の探索の必需品
ランタン用油	10g	明かり	ランタンの効果を3時間持続させる
懐中電灯	600g	必需品	周囲を明るく照らす、夜の探索の必需品
電池	200g	明かり	懐中電灯の効果を3時間持続させる
ろうそく	50g	明かり	3時間のあいだ周囲を明るく照らす
銃剣	800g	必需品	敵と戦うための武器。攻撃力+10
Rライフル	2500g	必需品	敵と戦うための武器。攻撃力+30
Eライフル	2800g	必需品	敵と戦うための武器。攻撃力+30
Gライフル	2500g	必需品	敵と戦うための武器。攻撃力+30
八九式歩兵銃	3000g	必需品	敵と戦うための武器。攻撃力+30
ライフル弾丸	50g	弾丸	1発だけライフルが撃てる
謎のメモ1	0g	メモ	謎のメッセージが書かれたメモ
謎のメモ2	0g	メモ	謎のメッセージが書かれたメモ
謎のメモ3	0g	メモ	謎のメッセージが書かれたメモ
謎のメモ4	0g	メモ	謎のメッセージが書かれたメモ
謎のメモ5	0g	メモ	謎のメッセージが書かれたメモ
携帯食料	1000g	食料	空腹度を20%回復する
ヤシの実	1000g	食料	空腹度を20%回復する
水子の実	1000g	食料	空腹度を20%回復する
パパイヤ	1000g	食料	空腹度を20%回復する
ヤム芋	1000g	食料	空腹度を20%回復する
錨大根	1000g	食料	空腹度を20%回復する
なよ茸	1000g	食料	空腹度を20%回復する
低木キノコ	1000g	食料	空腹度を20%回復する
応急キット	200g	医療品	HPを10ポイント回復する
解毒剤	500g	医療品	毒に侵された仲間を治療する
並木の実	30g	医療品	毒に侵された仲間を治療する
おおばこの葉	30g	医療品	病気にかかった仲間を治療する

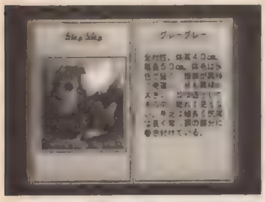
まんが／埼玉県 矢渡さん

ポイントQ&A

Q：夜に島を歩いていると出現する黒い犬(?)がどうしても倒せません、倒すにはどうすればいいんですか?
A：いやはやたしかに、あのモンスターはどうにも強すぎて困っちゃいますよね。単刀直入にいえば、アレはメンバー全員の反射力がかなり高くなってからでないと倒せません。パラメータが低いうちは夜歩きを避けましょう。

◉謎の島に存在するさまざまな物を集め、博物誌のページを埋めつくせ

島に存在する動植物や鉱物は、そのほとんどが発見されたことのない新種か、太古の昔に種を絶やした絶滅種だ。調査する側にとって、これほど魅力的な調査対象もほかにないだろう。探検隊はいろいろな物を見つけながら、少しずつ博物誌を充実させていくのだ。このゲームでは、キャンプを張って「帰国」のコマンドを選択することで、いつでも冒険をやめて本国に帰国できる。しかし、達成感にあふれる真のエンディングを見るには、ほぼ完璧なまでに博物誌を完成させてから帰国する必要があるぞ。納得のいく成果が得られるまで、がんばって島を探索しよう。



◀博物誌には、発見物の写真も添付されている。

発見物を見つけるための3つの心得

心得その1　画面左上のレーダーはつねにチェック

探検隊の近くに動物や植物などの発見物が存在していると、その位置が画面左上のレーダーに点で表示される。島の探索中はつねにレーダーをチェックして、発見物を見逃さないようにするのが基本だ。

心得その2　音や鳴き声も聞き逃すな

発見率が低く見つけにくい動物でも、かすかな鳴き声や物音からその存在を確認できる場合がある。キャンプ画面で冒険の方針を「動物の調査」にしておけば、それらの物音に注意力の高いキャラクターが敏感に反応するぞ。

心得その3　暗闇にも目をこらせ!

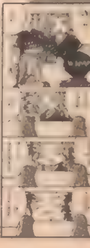
下の発見物リストを見ればわかる通り、動物の中には夜に行動が活発になるものもいる。たまには危険を承知で、夜の島を探索することも大事だ。もしものときに備えて、夜の探索中はこまめなセーブを心がけよう。

パーフェクト発見物リスト

名称	出現場所	発見率(昼)	発見率(夜)
ちび黒熊	島内全域	90	60
とびざる	島の東南部、北西部	60	30
うるるざる	島の北部、南西部	40	20
やまあらし	島の東部、北西部	60	90
森エルバッキー	島の東部、東南部	55	25
妖精ネズミ	島の北東部、中心部	40	20
袋ウサギ	島の東部	50	20
鼻行類	島の中心部	50	20
みなみ狼	島の中心部、東南部	60	30
双頭コウモリ	島の東南部	45	75
ラルイル	島の東南部	50	60
アルミー	島内全域	35	65
花ハイエナ	島の東部	85	55
木の実ウサギ	島の北東部、東南部	55	25
耳無し石担ぎ	島の北東部	15	55
ハーアン	島の西部	90	60
ヴォルバーティンガー	島の東南部	45	75
かつぎいたち	島の北西部	80	50
線引きアルマジロ	島の中心部	50	20
うちわザル	島の南部	20	50
あまがさリス	島の中心部、南西部	50	20
光コウモリ	島の西部	20	50
かがみねずみ	島の南部	50	20
かぶりねずみ	島の東部	60	30
つなかりリス	島の北西部、東部	50	20
グレーグレー	島内全域	80	80
とびねずみ	島の南部	20	50
グルーガー	島の南西部	35	65
チョイチョイ	島の北東部	40	70
サウスアイランド	島の東部、中心部	60	30
チャックウィル	島の中心部	25	55
丹頂孔雀	島の北西部	75	35
ドードー	島の中心部、東南部	95	55
走りハチトリ	島の北西部、南部	50	20
大白鷲	島の東部	80	50
七色インコ	島の北西部、東部	65	35
ギルインデ	島の中心部、東部	45	20
にしさぎ	島の北西部	70	40
カラキーウィ	島の北西部	20	50
尾長フクロウ	島の南西部、南部	30	60
小人フクロウ	島の東部	20	60
逆さフクロウ	島の北部	20	85
孔雀ニワトリ	島の北東部	65	35
フライングチキン	島の東部	55	25
入り江ワニ	島の海岸付近	70	40
だんご蛇	島の北東部、中心部	45	20
星見イグアナ	島の東部	30	60
アムピスバエナ	島の西部	65	35
バハムート	島の北部	50	20
水色トカゲ	島の中心部	40	70
ウェンソル	島の北西部、中心部	20	50
ディスプラティス	島の北東部	30	60
ヴィーウェン	島の南部	55	25
力士大トカゲ	島の北部	30	60
走り亀	島の中心部	50	20
象牙トカゲ	島の南部	55	25
サファイア	島の北西部、東部	55	55
フルーツタートル	島の北部、南西部	70	40
グリーンドレイク	島の北東部	50	20
風鈴蛙	島の南部	50	20
とびカエル	島の北部	55	25
逆巻きじょうろ	島の中心部	50	20
ゆらゆら山椒魚	島の川辺付近	50	20
レット	島の北東部、南西部	50	50
シロ山椒魚	島の川辺付近	65	65
気球虫	島の中心部、南部	55	25
すかしあげは	島の北部	50	20
ジャイアン	島の中心部、南西部	90	90
ジャイアントゼセリ	島内全域	60	60
つるつる饅頭蟹	島の南西部	35	65
タルグラン	島の中心部	55	25
リンファン	島内全域	20	20
タプタプ	島の北西部	45	45
ヤブオレン	島の南西部	50	20
カーグラン	島の東部	35	35
マーロー	島の北東部	35	65
ペルユビエル	島の南西部、北部	35	65
エドリシン	島の南部	50	50
ファンエヴァンドレイル	島の中心部	30	30
とあみぐも	島の中心部	35	65
椰子の木	島の東南部	100	100
熱帯桜	島の北部	100	100
水子の木	島の北西部	100	100
踊り木	島の北西部	55	25
パパイアの木	島の東南部	100	100
トレント	島の中心部	100	100
並木	島の東南部	100	100
命の木	島の中心部	25	15
幻つつじ	島の北部	40	10
月光花	島の中心部	20	70
じゃこう百合	島の北西部	45	20
舞花	島の北東部	25	10
綿菓子花	島の中心部	50	20
風来花	島内全域	?	?
バイオリン草	島の西部	25	25
ガルエンディル	島の西部	40	20
風車	島の北東部	30	10
露転がし	島の北部	35	15
夜行花	島の北西部	20	80
不和調花	島の北西部	45	15
花束	島の北西部	70	30
起き上がりこぼし	島内全域	40	20
車前草	島の南部	80	40
ネズミ取り草	島の北西部、南部	30	15
爆竹草	島内全域	55	30
ヤム芋	島の中心部	65	25
首吊り草	島の南西部	30	15
チャンバラ草	島の南部	40	20
雨傘草	島の中心部	45	25
猫大根	島の北東部	55	35
水かけ草	島の南西部	40	20
鬼の舌	島の北部	30	10
導き草	島の北西部	45	35
生け贄草	島の西部	25	10
酔っ払い草	島の北東部	50	30
締め付け草	島内全域	35	15
縄蔓	島の中心部	?	?
ハネ蔓	島の北部	50	30
血走り	島の南部	50	30
なよ茸	島の北東部	30	10
なよ茸もどき	島の北東部	45	25
ハフイート	島の北西部、東南部	45	25
血吸い羊歯	島の西部	25	10
低木茸	島の北東部	30	10
水角苔	島の南部	50	30
赤苔	島の南部	35	15
ラーソル	島の東部	45	25
時計草	島の南西部	50	30
鉄鋼石	島の北東部	40	40
鉛鉱石	島の北部	50	50
モリブデン鉱石	島の北部	70	70
クロム鉱石	島の北部	50	60
水晶鉱石	島の西部	50	50
黒曜石	島の東部	35	35
銅鉱石	島の東部	70	70
錫鉱石	島の東部	45	45
ダイアモンド	島の東南部	40	40
硫黄	島の南部	25	25
透閃石	島の南西部	70	70
頑火輝石	島の南西部	40	40
十字石	島の南部	30	30
アダム鉱	島の北西部	45	45
スコロド鉱	島の中心部	35	35
砂漠の薔薇	島の東部	50	50
たんばん	島の北部	30	30
方解石	島の北部	45	45
鉱物化した貝	島の北部	50	50
金鉱石	島の中心部	30	30
石炭	島の東南部	25	25
アダマンタイト	島の北部	65	65
オリハルコン	島の西部	25	25
ヒヒイロカネ	島の南西部	20	20
輝氷石	島の東部	30	30
浮遊石	島の洞窟内	35	35
寒暖石	島の南西部	25	25
鏡石	島の西部	30	30
塩双石	島の北部	40	40
ミリアタイト	島の南西部	35	35
ローク石	島の東部	45	45

ポイントQ&A

Q：南の浜辺で埋もれた卵を発見しました。あの卵にはなにか秘密があるのでしょうか？
A：その卵を発見したときの会話では、あとからまた見に来てみよう、ということになりますよね。そのあとしばらく探索を続けて、２つ目のベースキャンプを設置した頃に浜辺に戻ると…あとは自分で目で確かめましょう。



まんが／滋賀県　ケロヨンさん

闘神伝3

●発売日 '96年12月27日●価格 ¥5,800
●メーカー タカラ
●ジャンル／対戦ACT
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

© TAKARA 1997 PROGRAMMED © TAMSOFT 1997

みんなのアイドル、ナル様でプレイしよう!

カインの養女であられるナル様。その存在はシリーズ第1弾の『闘神伝』から確認されていた(設定の中にだけ)。その時点で、ファンの間での人気もかなり高く(たぶん)、ゲームへの登場を望む声も多かった。そして、そんな期待にこたえ、ついにシリーズ3作目にしてようやくプレイヤーキャラとして登場なされたのだ。そんなナル様を使うためにはかなり厳しい条件をクリアしなければならないが、愛くるしいそのお姿を見たときに、きっと「あぁ……『闘神伝3』をプレイしてよかった」と思うに違いない。

さて、くわしい条件は右にまとめてあるので、参考にしてほしい。小さいお身体ながら、養父ゆずりの(というか見よう見マネ)必殺技はなかなか強力。持っている剣もカインと同じ、エクスカリバー(盗んだのか?)なのだ。ぜひ体験してほしい。

ナル様を使えるようにするために

基本的にナル様を使えるようにするには、隠しキャラのヴェイルで「1P−GAME」をノーコンティニュークリア(ただし、「ふつう」以上の難易度で)すればいいのだが、そのヴェイルを使うにはアベル、アベルを使うには、ショウ……と、いろいろ前準備が必要なのだ。下の条件を読んでレッツ! チャレンジ。

1●ダークサイドキャラを使用可能にする

ゲーム難易度の「ストレス解消」以上のレベルで、「1P−GAME」をクリアする。そうするとクリアしたキャラに対応した(例:エイジならレオン。トレーシーならレイチェルといった感じ)ダークサイドキャラが使えるようになる。途中でコンティニューしてもかまわないので気長にプレイしよう。

2●ショウを使用可能にする

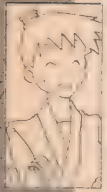
キャラクターが28人使用可能な状態(ダークサイドキャラがすべて使える状態)で、難易度を「ふつう」以上のレベルにし、「1P−GAME」をクリアする。とくにキャラは決まってないので、得意なキャラでチャレンジしよう。クリア後には「闘神伝」シリーズではおなじみの隠しキャラ、ショウでプレイできるぞ。

3●アベルを使用可能にする

ショウが使用可能の状態で、難易度を「ふつう」以上のレベルにし、「1P−GAME」をクリア。また、エンディングを18回以上見ていることも条件だ。これもキャラは誰でもいい。「エンディング〜」の条件も、ここまでプレイしてきたのなら、いつの間にかクリアしているはずだ。

4●ヴェイルを使用可能にする

難易度を「ふつう」以上のレベルにし、「1P−GAME」をアベルを使用してクリアする。ただし、ノーコンティニューでクリアしなくてはならないのだが、アベル自体はボスキャラだけあって、なかなか強い。たとえノーコンティニューといえども、条件クリアはそれほど難しくはないだろう。



ナル様の必殺技表&ワンポイント攻略

ナル様の最大の武器は、相手の上段攻撃が当たらないその小さなお身体だ。相手の足元をウロチョロし、チクチクダメージを与えていくのがベストな戦法。その際は、弱武器かしゃがみ強武器がいい。相手が倒れたらすかさずデッドリーレイズでさらにダメージだ。

	技名	コマンド
必殺技	ソニックスラッシュ	↓↘→+武器
	リトルプリンセス	↓↙←+武器
	デッドリーレイズ	→↓↘+武器
	ショルダークラッシュ	↓↙←+蹴り
秘伝必殺技	エンジェルアート	→←→+強武器
究極宝技	イノセントファイア	武器ボタンか蹴りボタン2つ同時押し

オススメ闘神連技

右で紹介しているほかにも、弱武器→強武器→強蹴りというのも使える。最後が必殺技(ショルダークラッシュ)になるので、見た目もかっこいい。ボタンが全部違うので、出しにくいがぜひこの闘神連技もマスターしてほしい。

▲オススメ[illegible]は、まず[illegible]りから、[illegible]の空振りに狙おう。

▲次は強武器[illegible]に[illegible]攻撃するぞ。

▲最後は[illegible]はしゃがみガード[illegible]ない中段攻撃なのだ。

まんが／長野県 柴田ワタルさん

ポイントQ&A

Q:ノーマルキャラとダークサイドキャラの違いを教えてください。
A:ストーリー上ではライバルということになっているのだ。基本的にファイトスタイルや必殺技が似ているけど(例外もあり)、細かい性能が違うのでまったく別のキャラと思っていいだろう。

ついでにボスキャラ&隠しキャラでもプレイしよう!

ショウ

主人公キャラのエイジ、カインの剣の師匠だけあり、必殺技は2人のものをパワーアップした技を使う。移動スピードも全キャラ中、トップといってもいいだろう。このスピードで相手の攻撃をかわし、強力な連続技や必殺技を叩き込む……というのが必勝パターンになる。弱蹴りを使った闘神連技が強くてオススメ。扱いやすさにも優れ、おそらく今回の最強キャラ。

▲とにかく速い移動スピードがなにより強力。

●PROFILE(プロフィール)

かつて闘神大武会を制した孤高の剣士。アベル率いる謎の組織にエイジたちが狙われていることを知り、彼らの行く手を阻もうとする。自らに比べ、技の未熟な者たちの無用な犠牲を出さないために……。

	技名	コマンド
必殺技	大刃[illegible]破	→↓↘→↓↘+強武器
	炎魔烈襲砕(1回のみ)	→↘↓↙←↙←→←+強蹴り
	自らを絶つ	→↘↓↙←↖↑↗→↘↓↙←+強武器
	前転投げ	→↘↓↙←+強武器 o r 強蹴り
	烈空斬	↓↘→+武器
	呪精魚	↓↘→+蹴り
	彗星脚	空中で↓↘→+蹴り
	死昇斬・弐	↓↙←+蹴り
	閃光牙	↓↙←+蹴り
	月光扇	空中で↓↙←+蹴り
	飛翔斬・改	→↓↘+武器
	絶威斬	←↓↙+武器
	逆唐竹割り	↘+強武器
	鳩尾蹴り	→+弱蹴り
秘伝必殺技	万鬼猛襲剣	→←→+強武器
究極宝技	地獄極楽門	武器ボタンか蹴りボタン2つ同時押し

アベル

アベルはシリーズで初の素手のキャラだ。そのため攻撃のリーチは、ほかのキャラに比べると短いといえる。ただ、必殺技の波輝弾といった飛び道具がその弱点を補っている。基本的にはこの技をメインに、スキを見てグランドタックルを叩き込むパターンが有効。闘神連技は武器(拳?)を使ったものが強力だ。闘神連技とソウルボムの併用がオススメ。

▲飛び道具で牽制し、闘神連技で大ダメージを与えよう。

●PROFILE(プロフィール)

究極の生命体である「闘神」。彼は以前自らの肉体を使い闘神を降臨させようとしたが失敗。原因は闘神降臨のために必要とされる血と肉体が揃わなかったためだった。ふたたび闘神降臨をもくろむ彼は、戦いを巻き起こす。

	技名	コマンド
必殺技	光輪波輝弾	↓↘→↓↘→+強武器
	波輝弾	↓↘→+武器
	ヘルズサイクロン	↓↙←+蹴り
	グランドタックル	→↓↘+武器
	アッパーフィスト	→+弱武器
	ダウンビート	↓+弱武器
	ブラックサバト	↓+強武器
	レッドフィスト	→+強武器
	ブルーリジェクション	→+弱蹴り
	ハイエストグルーブ	↑+弱蹴り
	アンダーレイバー	↓+弱蹴り
	フェイク・トルネード	→+強蹴り
	フェイク・ダッシュ	ダッシュ中↓+弱蹴り
秘伝必殺技	アベル・アルティメット・ファントム	→←→+強武器
究極宝技	アベル・スターダストナイト	武器ボタンか蹴りボタン2つ同時押し
闘神奥義	トリプルイリュージョン	→↘↓↙←↙←→←+強武器

ヴェイル

ヴェイルはアベルのダークサイドキャラといってもいい存在だ。そのため必殺技などは似たものが多い。必然的に戦い方もアベルと同じものになってくる。ただ精神の剣を持っているため、技によってはアベルよりもリーチが長くなる。そのためさらに有利に戦えるキャラだ。オススメの闘神連技は、弱武器→強武器→強武器→弱武器→弱蹴り→強蹴り→強武器というもの。強力だぞ。

▲精神の剣を持っている分、アベルより有利に戦える。

●PROFILE(プロフィール)

かつてアベルが闘神降臨の儀式を行った際、不完全な状態で失敗したためにアベルの中に封じ込められた破壊の化身。しかし、再び闘神降臨の儀式が行われるのを察知し、暗黒の波動を吸収してついにアベルの中から開放されたのだ。その行動原理は、理性を超越した破壊衝動を実現していくこと……ただそれのみである。はたして、エイジたちは彼(?)を止められるのか!?

	技名	コマンド
必殺技	波輝弾	↓↘→+武器
	グランドタックル	→↓↘+武器
	ヘルズトルネード	↓↙←+蹴り
	インビシブルムーブ	←↓↙ o r →↓↘+蹴り
	トリプルイリュージョン	→↘↓↙←+強武器
	光輪波輝弾	↓↘→↓↘→+強武器
	スカイダイブリベンジ	←↙↓↘→+強蹴り
秘伝必殺技	ファイナティックイリュージョン	→←→+強武器
究極宝技	フェイタルメテオブロウ	武器ボタンか蹴りボタン2つ同時押し
闘神奥義	ヴェイル・アルティメット・ファントム	→↘↓↙←↙←→←+強武器

まんが/群馬県 いずみ17さん

ポイントQ&A

Q:必殺技の中にある「闘神奥義」って何ですか?
A:闘神奥義を出すのに特別な条件はいらないのだ。つまり「コマンドの難しい必殺技」と考えてもらえればいいだろう。ただし、使えるキャラは限られているので注意。チャンスがあったら狙ってみよう。

ナムコミュージアム VOL.5

●発売日／97年2月28日●価格／¥5,800
●メーカー／ナムコ
●ジャンル／ETC
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

©㈱ナムコ

全5タイトルのワンポイント攻略法を伝授

ワルキューレの伝説

◉パーフェクトエンディングを目指せ！

ボス戦では有効な魔法を使って戦っていこう。無敵状態になれるテクニックも駆使して、ベストなエンディングを目指すのだ。

◀魔法選択時、白い表示を選んでいる間は、無敵になるれのだ。

無の心で無敵!!

BOSS エレキマン

▲画面下の絨毯の上で、ビッグの魔法を使おう。

BOSS スノーバード

▲左右にある台の上で、たつまきの魔法を使おう。

BOSS カムーズ

▲ビッグの魔法で、島のまわりを逃げ回ればＯＫ。

パーフェクトエンディングの条件

エンディングに登場する精霊は、それぞれ出現する条件が決まっている。クリアしたときの得点や所持金などによって、どの精霊が出現するのか把握しておこう。そうすれば、ノーミスクリアでなくても条件さえ満たせば、精霊が勢ぞろいするエンディングが見れるぞ。ちなみに、2人プレイの場合は、条件に関係なく女神様が登場するのだ。

【[illegible]の精霊】
クリア直後の[illegible] [illegible] P、2Pの合計。

【光の精霊】
お金が7000G以[illegible] ていればＯＫ。

【[illegible]の精霊】
[illegible] Pの合計。

【水の精霊】
[illegible] 1P、2Pの合計。

1Pプレイ

▲1Pプレイのパーフェクトエンディング。精霊を4人出現させても、ワルキューレの横がスカスカでなんだか寂しい感じがするぞ。

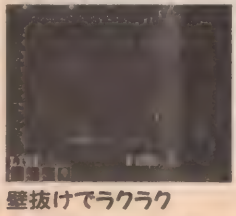
2Pプレイ

▲サンドラと女神様が登場。このエンディングを見るためには、かなりのテクニックが必要だ。2人のコンビネーションも大切だぞ。

ドラゴンスピリット

◉最終面の難所ワンポイントクリア法

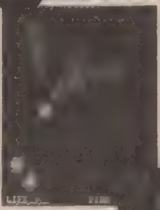
最終面はほかの面に比べて2倍の長さがあり、しかも細い通路に敵が密集していたり、壁から突き出る槍のトラップなど、かなり難易度が高くなっている。とくに難しいのはボス直前のエリア。ここは壁抜け技を使ったほうが安全。壁に入る前から✚キーの下を押しておこう。



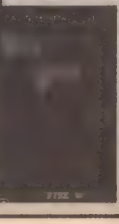
◀壁抜け中は、✚キーを下に入れたままにしよう。

壁抜けでラクラク

BOSS ヒュドラの倒し方



◀壁抜けのあと、画面か真っ暗になったら✚キーを上に押し続けてみよう ヒュドラの頭の上にブルードラゴンが出現するのだ。



▶首を一本倒したら、画面下で攻撃しよう。火炎を大きくよけると逆に狙われやすいので、首の正面の少し横あたりでかわそう。

BOSS ザウエルの倒し方

◀ザウエルが画面下にいるときは、上の方に移動しよう。ブーメランは画面を大きく使い、引きつけてから逆サイドへかわせばいい。

▶ザウエルがカートをはずしたときしか、ダメージを与えられない。ブーメランに注意してショットをガンガン撃ち込もう。

まんが／富山県 いわきゆーしさん

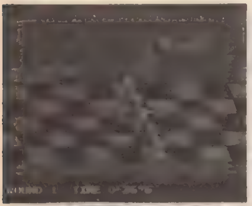
ポイントQ&A

Q：「ワルキューレ」でシーザスを倒して右に進むと、3つの入り口がありますが全部行き先が違うんですか？
A：この3つの行き先は全部違います。とにかく最初は、真ん中の入り口に入ることをオススメします。ここでは牢屋のカギが入手でき、中央、左、右の順番で牢屋を開ければたつまきの魔法を手に入れることができる。

メトロクロス

◉時間を短縮できる2つのテクニック

速く走るためには、まず各ステージのマップを覚えることが大切だ。でもミスしないで走るだけでは、タイムを稼ぐことはできない。攻略に有効なテクニックをマスターしないと、中盤からつらくなってくるぞ。

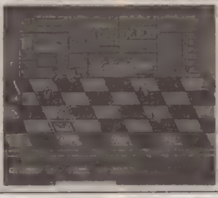


◀キャラの中心をタイルの継ぎ目に合わせると、一部の障害物を除いて当たらなくなる

けっこう重要ライン合わせ

クラッカージャンプ

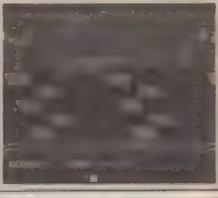
ジャンプボタンを押したまま、クラッカーに乗ると遠くへジャンプすることができる。クラッカーの場所を覚えて連続的にジャンプできるようになれば、飛躍的なタイム短縮につながるぞ。クラッカーにはなるべく前の方を踏む感じで飛び乗るようにしよう。



◀クラッカージャンプが必須のステージもあるぞ

3ブロックジャンプ

✚キーを左（進行方向の逆）に入れ、再び右（進行方向）に戻してジャンプすると、一気に3ブロック分も飛び越えることができる。このテクニックは、スリップゾーンを飛び越すときなどに有効なので、タイミングをつかんでマスターしよう。



◀とくにスリップゾーンで有効なのだ

パックマニア

◉スペシャルアイテム出現条件を公開

スペシャルアイテムは、表内に書かれたドット数を取れば、画面の中央に出現するぞ。このアイテムの多くはスコアアップの効果があるが、なかでもスーパーエサ（緑）はスピードアップ、ダブルエサ（赤）は点効率がアップし、攻略的に非常に役立つアイテムだ。ラウンドが進むにつれて、敵モンスターのスピードがアップするので、スーパーエサは忘れずに取るようにしよう。また、データノートにはスペシャルアイテムの取得数がカウントされるので、すべてのアイテムを集めてみるのも攻略とは別の楽しみがあるぞ。

スペシャル1
パワーエサを1つも取らずに一定数のドットを食べる。

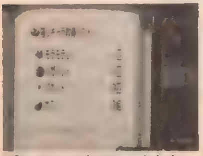
スペシャル2
パワーエサを1つ以上取ってから一定数のドットを食べる。

R	スペシャル1	スペシャル2	ドット
1	スーパーエサ	ダブルエサ	90
2	スーパーエサ	ダブルエサ	50
3	ダブルエサ	ダブルエサ	110
4	キャンディー	スーパーエサ	60
5	アップル（緑）	スーパーエサ	20
6	ダブルエサ	スーパーエサ	100
7	スーパーエサ	コーヒー	55
8	スーパーエサ	スーパーエサ	20
9	アイスクリーム	ダブルエサ	80
10	スーパーエサ	ソフトクリーム	80
11	ベル（銀）	ダブルエサ	80
12	ギャラクシアン(青)	ダブルエサ	50
13	スーパーエサ	ダブルエサ	20
14	カギ（銀）	スーパーエサ	50
15	スーパーエサ	ダブルエサ	60
16	スーパーエサ	スーパーエサ	20
17	ハンバーガー	スーパーエサ	60
18	ダブルエサ	ギャラクシアン(灰)	55
19	ベル（銀）	ベル（銀）	20
20	ハンバーガー	スーパーエサ	55
21	カギ（銀）	ダブルエサ	80
22	ダブルエサ	カギ（銀）	30
23	カギ（銀）	ダブルエサ	80

バラデューク

◉データノートに載っている隠しキャラの出現法

どれだけそのゲームをやりこんだかわかるデータノートには、隠しキャラ取得リストなんてのがあり、その出し方がわからない人もいるはず。そんなわけでその出現方法を公開しよう。ただし、出現するかどうかはランダムなので注意。

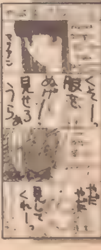


隠しキャラを見つけよう

◀出現するキャラは、データノートのグラフィックを参考にしよう。

隠しキャラの出現方法

フロア	倒すキャラ	出現キャラ
4	リーブバガン	モラモラJr.
7	テレポ	バガンJr.
16	ブルー・スナイパー	リーブバガンJr.
20	キョーター	パケット
25	ポリケーター	リンゴ
33	ケルカリア	バナナ
41	バガンスポアー	ナス
44	ブルー・スナイパー	レモン



まんが／神奈川県　あちあの華さん

ポイントQ&A

Q：「バラデューク」の最終面まで来たんですが、弾を何発撃ち込んでも最後のボスが倒せません。なぜですか？
A：最後のボス（オクティー・キング）の倒し方は、今までのボスとはちょっと違う。最初はオクティー・キングが弾を吐かなくなるまで目を撃ち続けよう。その後、口の中に入ってしばらく弾を撃ち込めば簡単に倒せるぞ。

BASTARD!!
ー虚ろなる神々の器ー

●発売日 '96年12月27日●価格 ¥6,800
●メーカー 集英社・セタ バスタード!! 製作委員会
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器 なし
●MC 2ブロック

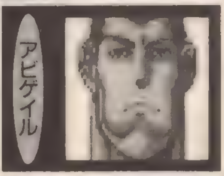
© KAZUSHI HAGIWARA 1996 © 1996 SHUEISHA © 1996 SETA CORPORATION

24人のキャラクターを仲間にするポイントを総チェック

このゲーム最大の楽しみ、全24キャラクターたちとの遭遇・仲間になるポイントを完全紹介。仲間にできるかどうかはD・S（ダークシュナイダー）の行動次第なので、D・Sの状態、選択肢などにはつねに気を配ること。また一部を除き、各キャラは基本的に1～3章の間に仲間にしておかないと、4章以降登場しなくなるので注意。

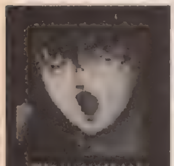
DS四天王

さすがにD・Sに一番近い位置にいる彼らだけあって、章をクリアしていくと無条件で順番に仲間になっていく四天王たち。ただ全員揃うのは、最終章なのが残念……。



鬼道三人衆

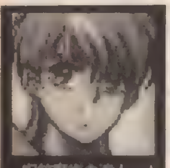
カイ


[illegible]その[illegible]は きっと頼りになるぞ。

①	2章：水妖の湖
②	3章：水星宮
③	4章：溶解雨の湿地

①で仲間にするためには、2章の樹海中心部（北）で会って彼女の依頼を聞かなくてはならない。②は、3章の大雪原でパーティから離反してしまうランを、カイが追っていってしまった場合のみ。

シーン


[illegible]の達人。カイと対照[illegible]おとなしい性格だが、芯は強い

①	2章：水妖の湖
②	3章：水星宮
③	4章：デュアディナムトンネル

①では、生け贄として捕まっているシーンで救いだせばOK。②の場合はカイと同様、パーティから離れていった場合のみ。親愛度を上げておけば問題ないぞ。③の迷宮は複雑なので、しらみつぶしに探すべし。

ダイアモン

自分の[illegible]い と[illegible] ホントに美しいかは…謎

①	2章：幻影城
②	3章：鉛影宮
③	4章：黒の館
④	4章：ランゲルハンス島

①で仲間にするためには、「満月のエキス」が必要だ。②は①で仲間になってなければ、再び登場するぞ。このときのD・Sの属性によって、仲間にする方法が変わってくるのだ。

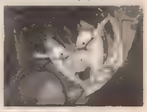
侍衆

ヴァイ

侍衆の[illegible]直情型[illegible]、実力はトップクラス。

①	1章：忘却の浜辺
②	4章：溶解雨の湿地

ゲーム開始直後から仲間に加わり、原作同様にD・Sとウマが合うのかパーティからはほとんど離れることはない。安心して使えるキャラだぞ。



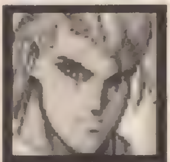
ヨシュア

[illegible]大将 温[illegible]信頼も厚い天才剣士だ。

①	1章：地龍神殿
②	2章：聖域の森
③	3章：水星宮
④	4章：溶解雨の湿地

①は地龍神殿にたどりついたときにパーティにヴァイしかいなかった場合。③は、大雪原でランを追ったカイを追って（ややこしい）ヨシュアがいなくなった場合のみ。

シェン


侍衆のNo[illegible] 12[illegible]母兄弟にあたる。

①	1章：雷神塔
②	2章：樫の牢獄
③	3章：巨獣体内
④	4章：黒の館

①では怪我をしているシェンの回復、②ではさらわれたシェンの救出を優先させなくては仲間になってくれない。シェンとジオンのイベントは選択が多いので要注意。

アンガス

無口＆[illegible]のアンガス。[illegible]はアビゲイルの[illegible]だったか？

①	1章：地龍の寝所

アンガスに出会えるのは、なんと①でだけ。何気なく進んでいると、見落としてしまうぞ。地龍の寝所の入り口から最初は右に進み、次の2つあるドアの左に入ればアンガスに会える。

ヨルグ

ヨシュアの親友。剣技と魔法[illegible]せた独特の技を使う。

①	1章：送電線
②	4章：溶解雨の湿地

ヨルグは1章で何回か顔を合わすことになるが、①までは絶対に仲間にはできない。ただ、条件などは一切ないので、ヴァイ同様に安定したキャラだ。

まんが／神奈川県 多奈竜さん

ポイントQ&A

Q：パーティメンバーが協力して放つ合成奥義には、どんな組み合わせで、どんな物があるんでしょうか？
A：スペース上、ごく1部だけを紹介しよう。見た目では、カイ、シーン、シェラの「F・F・F」、ダイ、バ・ソリー、アビゲイルの「スプラッターハウス」。効果なら、サイクス、バ・ソリーの「パラサイトホール」がイイ。

12魔戦将軍

イングヴェイ

①	1章：龍の洞
②	1章：大峡谷
③	1章：自走砦
④	2章：樹棺城
⑤	3章：氷獄塔
⑥	4章：黒の館

出会う場面も多いし、条件もとくにない。ただし、②だけは別れた直後、すぐあとを追うようにすること。

マカバイン

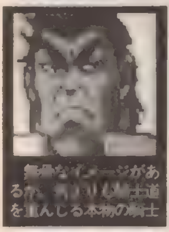
①	2章：馬頭石像の森
②	2章：樹棺城
③	3章：電磁吹雪の谷間
④	4章：黒斑洞

①では、D・Sの親愛度によっては登場しない。以前に会ったときの行動にかかってくる。できるだけマカバインにプラス（恩をきせる？）になるように対応することだ。

サイクス

①	1章：大峡谷
②	4章：気洞
③	4章：血路

サイクスも仲間にしにくいキャラの1人。①では秘された洞窟で「次元刀ブースター」を手に入れてなければ仲間にならない。ここで仲間にできないと、その後は何回会っても4章までは仲間にはできないのだ。



ガラ

①	1章：竜船
②	2章：樫の牢獄
③	2章：樹棺城
④	3章：氷獄塔
⑤	4章：気洞

①では連続で2つ質問を浴びせられるが、「いいえ」、「いいえ」と答えればOKだ。②では、迷ったガラを送ってあげればいいのだ。

ボル

①	1章：竜船
②	1章：霊岩洞
③	2章：巨獣体内
④	4章：溶解雨の湿地

①では声をかけて、戦闘に勝てば仲間になる。①で仲間にし損ねても、②では無条件で仲間になってくれるので安心。入れ替わりの激しい12魔戦将軍の中では、楽なキャラだ。

シェラ

①	1章：人造湖
②	3章：大雪原
③	4章：ランゲルハンス島

①で仲間にするためには「乙女の竪琴」が必要。これは1章の「秘された抜け道」に隠されているぞ。見つからない場合、開いている宝箱でももう1度調べてみよう。②、③は無条件なので、こちらなら確実。

ジオン

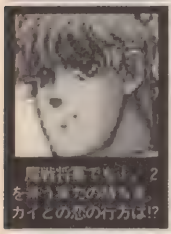
①	1章：雷神砦
②	2章：樫の牢獄
③	3章：巨獣体内
④	3章：土星宮
⑤	4章：溶解雨の湿地

①はシェンと同じく、シェンの回復でOK、それ以外はとくに問題はない。ただし、⑤だけは慎重に選択肢を選ばないと、悲劇的な結末に…。

ザック

①	1章：鬼哭関
②	3章：氷獄塔
③	4章：黒の館

①で仲間にするには、ザックの親愛度を上げておかなくてはならない。これは、初戦闘後のリアクションが重要。また、そのあと何度もザックと戦闘（イジメ？）していると、親愛度はどんどん下がってしまうぞ。



ラン

①	2章：馬頭石像の森
②	3章：水星宮
③	4章：溶解雨の湿地

仲間になる条件はとくにないが、D・Sへの親愛度が低いと、3章の大雪原でパーティから離れていってしまうぞ。ラン1人ならまだしも、カイやシーンやヨシュアまでいなくなるのはヒジョ～にイタイ。

ロス

①	1章：人造湖
②	2章：上幻の湖
③	3章：大雪原
④	3章：氷獄塔
⑤	4章：黒の館

とくに条件はないが、パーティ内の出入りがとても多い。②の場合だけ、ロスが仕掛けてくる〝宝探し〟の競争に勝たなくてはならないぞ。

バ・ソリー

①	1章：人造湖
②	2章：上幻の湖
③	3章：大雪原
④	3章：氷獄塔
⑤	4章：黒の館

①と②では、その面でそれぞれの〝蟲〟を手に入れている必要がある。1章は風穴洞、2章は水妖の湖にいるぞ。くまなく探してみよう。

イダ

①	2章：ディートの神殿
②	3章：ボラの神殿
③	4章：スーゼミの神殿

どの場合もイダの召喚した魔獣に圧勝すればイイ。しかし、ほとんど隠れキャラな彼。登場する3カ所は、いずれもストーリーには直接関係のない所ばかりなのだ。イダのファンは、忘れずチェックしよう。

まんが／新潟県　高橋智子さん

ポイントQ&A

Q：「次元刀ブースター」と「乙女の竪琴」が見つからないんです。ズバリ位置を教えて下さい。お願いします。

A：実はどちらも同じ場所にある。1章の「秘された抜け道」で、東の方に宝箱が十字に並んでいる部屋があるハズ。そこの宝箱を2回調べよう。D・Sとヴァイのどちらが入手するかで、物も変わってくるぞ。

ファーストクイーンⅣ

●発売日／96年12月6日●価格／¥5,800
●メーカー／呉ソフトウェア工房
●ジャンル／S・RPG
●対応周辺機器／なし
●MC／4ブロック

©呉ソフトウェア工房

すべての戦いを勝ちぬける完全ガイド

まずは6つの基本事項を押さえよう

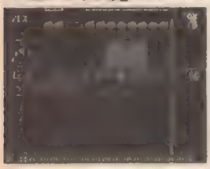
普通のSLGとは違った戦略が必要とされる「FQⅣ」。その独特なノリを、6つの項目についてチェックしてみよう。

1◉進軍ルートを確保

一見すると〝すごろく〟のような進軍画面。序盤はなにも考えずに、どんどん部隊を進めてもなんとかなる。しかし、北（上）へ進めば進むほど、敵は強力になる。まずは、「川の砦」のように守りやすい地形を拠点にし、部隊を鍛えつつルートを確保していこう。

▲敵の進軍ルート上に部隊をおいて、進攻を阻止するのだ。

2◉「外交」コマンドは重要!


▲すべてを〝敵〟に回したら、まずゲームはクリアできない。

この世界には7つの勢力が存在し、すべてが自軍と敵対しているワケではない。ムダな戦闘を避けたいのなら、こまめに「外交」してみることをオススメする。「外交」はターンは進まないし、うまく行けばすぐそこまで迫った部隊との戦闘を回避することも可能だ。

3◉「探索」して資金を入手

城を陥落、街を解放したあとは、「探索」コマンドを忘れずに実行しよう。宝箱が見つかれば、お金やアイテムを入手することができるぞ。街によっては、町長から寄進を受けることも。基本的に戦闘ではお金の増えないゲームなので、こういう臨時収入は大切だぞ。

▲スタート直後の「カーリオン城」の宝箱は必ず取ろう。

4◉オートバトルを信用しろ

通常1部隊に10人以上はいるのだが、実際操作できるのは1人だけ。だが、個人差はあるものの彼らのAIはなかなか優秀で、危険になったら安全なところへ避難してHPを回復するし、弱っている敵を集中攻撃もしてくれる。初心者は任せっきりでもOKなのだ。

▲ホントに死ぬ！　って直前まで手放しでも大丈夫だ。

5◉FT（疲労）値に注意!

▲自然回復もするが、2ケタになったら宿屋の方が早い。

あまり聞きなれないパラメータだが、これは〝疲労〟という言葉通り、どれだけその兵が疲れているかを表している。FT値がタマると攻撃力・防御力が軒並みダウンし、下手をすればそれで勝負が決まる。同じ部隊の連続使用や、長期間宿泊していないときは注意。

6◉ムダに戦わないように

2でも説明したように、無意味な戦闘をするのは賢くない。未然に戦闘を防げればいいが、どうしても戦闘を避けて通れない場合は、相手側のリーダーを集中攻撃するのがいい。リーダーさえ倒せば敵が退散する確率も上がるし、あわよくば寝返る兵さえもいるのだ。

▲戦闘中でも一度だけ、「交渉」することができるぞ。

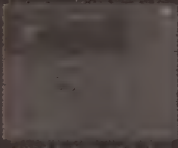
知って得するウラワザコーナー

ここではこのゲームに隠された3つのウラワザを紹介する。各ワザとも「ムービー終了後のタイトル画面で、オープニングメッセージが出る前」にそれぞれのコマンドを入力するのだ。成功すればチャイムが鳴るぞ。雲の動きが止まってから入力するのがコツだ。

▲この画面で、ウラワザを入力。成功すればチャイムが鳴るぞ。

その1　高速移動

コマンドは「↓L1[illegible]R1↓→→←□△」。[illegible]功すれば、[illegible]度に「高速」[illegible]ぞ。また、[illegible]でダッシュも可能になる。


▲[illegible]ンが[illegible]なものでで注意。

その2　どこでもレーダー

コマンドは「↑↓←→L1R1□△」。普通ダンジョンでは表示されないレーダーが、使用可能になる。ただし、一部の場所では×。

▲[illegible]表示しておけば[illegible]する。

その3　ひよこ兵

コマンドは「L2R1↓□→←R2△L1[illegible]」。入力すると、[illegible]で[illegible]した[illegible]が、すべて「ひよこ」になる。メリットはない(笑)。

▲[illegible]

まんが／大阪府　またたび地獄さん

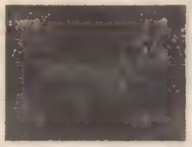
ポイントQ&A

Q：兵士の平均レベルは高いんですが、部隊の攻撃力が（平均レベルが下の）ほかの部隊よりも低いんですが？
A：部隊攻撃力は構成キャラによって差が出てくるので、一概にレベルのせいとはいえない。比較する部隊が同系のキャラで構成されていたら、リーダーの有無を確認してみよう。リーダー不在の部隊は本来の力を発揮しないぞ。

次に必要なのは戦力強化。「最強の部隊」を作り上げよう!

さて、基本的な戦略・戦術について理解できたら、今度は軍事力の強化をはかることにしよう。純粋に兵員数が増えるのにも①イベントで増える、②「外交」コマンドで敵将を説得する、③戦闘中に敵兵が寝返る、④お金で雇う、の4パターンある。①と②の場合は次の項で説明するが、③は寝返るのはほとんどザコだし、④も支払うお金によって能力も比例してくる。逆に考えれば、③と④で得た仲間は消耗品と考え、主部隊が敵と接触する前に少しでも敵を弱らせるのに使うのもいいだろう。仲間になった全部のキャラを育てようとはせず、早い段階で使える・使えないキャラを見極めることだ。

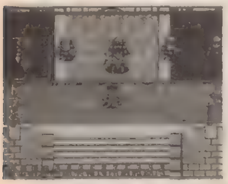
▼確率は低いが、おいしいキャラが寝返ることも。



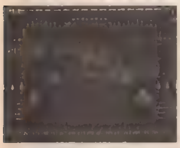
▲モンスターと戦って、地道に成長させてもいいが…。

◉イベントで増えた仲間は強力!

前述の通り、兵士の増やし方は何通りかある。が、その中でも最も頼りになるのが、イベントによって仲間になるタイプの兵士たちだ。他国の将軍クラスが仲間になってくれる場合など、ある程度の経験を始めから積んでいて、なおかつ1部隊をまるごと（もちろんリーダーも含む）……なんておいしいケースも少なくない。確実に仲間にするためにも、各国のイベントをしっかりと見て、その情勢をしっかりと把握しておこう。またイベントとは違うが、街には話しかければ仲間に誘える兵士たちもいる。そんな彼らは、既存の兵士たちとは違うなにかしらの特殊能力を持っている場合も多い。「探索」コマンドをこまめに実行し、街の人全員と話をしよう。みすみす見逃してしまうことのないようにしたい。



▲シナリオ進行上、無条件で仲間になってくれるキャラもいる。



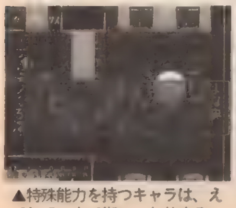
◀なかには重要な選択を強いられる場合も…。

▲中立国の傭兵ならば、お金で雇うことも可能。

◉部隊の組み方を考える

部隊の構成の仕方でも、戦力強化をはかれるぞ。自国兵の基本職である「ファイター」と「ソルジャー」。どちらも肉弾戦が得意なクラスだが、「ファイター」は弓への耐性、「ソルジャー」は水辺や岩場などの局地的な戦闘に強い、などの特性がそれぞれにある。普通ならどんな場所でも戦えるようにバランスよく部隊を組むのだが、この「FQⅣ」では完全に局地戦を想定した同系種の部隊を組むほうが効果的だ。もっと単純に「ファイター」、「ソルジャー」の肉弾戦系を中心に回復能力を持った「看護婦」を組ませての斬り込み部隊や、「シューター」、「アーマーボウ」、さらに遠距離・全体攻撃の可能な「魔法使い」などで守備隊などを組んでみてもイイぞ。

▲地形効果を考えて、的確な部隊を出撃させよう。



▲特殊能力を持つキャラは、えてして1人で街にいたりする。

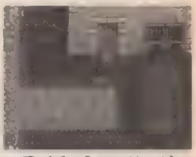
▲なかにはこんな見た目にカワイイ職業もあるぞ。

◉クラスチェンジによる戦力強化

このゲームにおけるクラスチェンジには、実は3種類のタイプがある。まずは、①基本職内でのクラスチェンジから説明しよう。自国（カーリオン軍）の兵たちには、「ソルジャー」、「ファイター」、「シューター」、「アーマーボウ」の4つのクラスがあり、武器屋で武器を買い換えることで、自由にクラスチェンジが可能なのだ。次に②上級職へのクラスチェンジ。これはカーリオン城の大司教の間で、レベル50以上になった兵士を上級職「ナイト」へとクラスチェンジすることができる。「ナイト」は部隊のリーダーになれるほか、〝馬〟を入手すれば、「騎兵」へとさらに変わることも可能だ。最後に、③カーリオン兵へのクラスチェンジ。これは、戦闘中に寝返った敵兵を、正式な自国兵へと変える作業だ。武器屋でこれを行っておかないと、①や②のクラスチェンジはできないので注意。

▲武器を買うことになるので、多少のお金がかかるぞ。

▲一度上級職になると、基本職には戻れなくなるぞ。

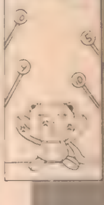


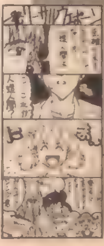
▲馬が手に入るのは、ゲームで唯一〝ヒュリア〟だけ。

◉戦闘に役立つアイテムも忘れずに

普通のSLGと違って「FQⅣ」では、街にアイテムショップがなく好きなときに回復薬などが買えるわけではない。また、武器屋もあるが、売っている武器はクラスチェンジのためのもので、戦力強化にはならないのだ。このゲームでは、基本的にアイテムは宝箱から手に入れるしかないのだが、そのぶん各アイテムの持つ効果は強力。戦闘では、必ず役に立つハズだ。ここでは、そんなアイテムの一部を紹介しよう。アイテムの入った宝箱は、マップのわかりにくい場所に配置されていることが多く、とくに森などの木の陰で見えない場所は要チェックだぞ。

名称	効果
アイスソード	［火］の属性に対して強力な剣。
暗殺の短剣	武将に対して威力を発揮する。
エクスカリバー	使用者のFT値がタマらない。
闘神のやり	一定確率で、クリティカルヒットする。
ガンバンテイン	魔法に対して無敵になれる。
金の鎧	リーダーが装備すると部隊の力がUP。
ほら貝	味方のFT値を吸収する。
地の呼子	戦闘で精霊を召喚することができる。
稲妻の石	使うと稲妻を放って敵を攻撃。
目薬	相手の強さを知ることができる。
復活の薬	持っている人は、死亡時に生き返る。





まんが／神奈川県　ポチさん

ポイントQ&A

Q：戦闘終了後に同じマップの武将を訪ねたら、「いきなり兵を連れてくるとは！」と怒られてしまったんですが。
A：たしかに、兵をぞろぞろと連れていったら、敵将も驚くのが普通だろう。戦闘が終了したらいったん戦場を離れ、再び「外交」で訪れるようにしよう。戦闘するか否かの選択が出た場合、戦うとその国が敵になるぞ。

レイストーム

●発売日／96年1月10日●価格／¥5,800
●メーカー／タイトー
●ジャンル／STG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

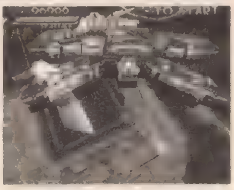
©TAITO CORP.1996 6

全8ステージボス攻略&裏技を完全ガイド!

アーケード版の完全移植はもちろん、PSオリジナルの「エクストラモード」もカップリング。とくに後者はゲームバランスがスコアアタック向けに見直されているほか、グラフィックも大幅にパワーアップしているぞ。そこで、「エクストラモード」の魅力を存分に味わうための対ボスキャラ攻略ポイントを紹介していこう。

STAGE 1 ペンドラゴン

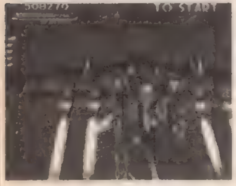
グランドゲイザー砲にさえ注意すれば以外と楽勝な相手だ。これは地面を青く照射したあとに、巨大な火柱が上がるという攻撃だが、頂点以外の部分にはアタリ判定がないぞ。ただし、火柱の発生速度が意外と速いので、レーザーに対して直角に回避すること。どうしても苦手という人は、本体両脇に備えられた砲塔を、ハイパーレーザー（フルロックオンによる特殊攻撃）で秒殺してしまおう。また、まれに画面外から飛来するはぐれミサイルにも要注意！



▲グランドゲイザー砲の危険地帯は写真の位置。射線上の外にいれば、安全だ。

STAGE 2 ヴェルキンゲントリクス

ボス戦の直前に、演出として離陸シーンが用意されている。この演出中は、ボスにいくら攻撃してもダメージは与えられないぞ。ボスの攻撃に対しては、画面最下段をキープするのが基本。レーザーは左右に避け、機銃によるばらまき弾ならば画面端の弾が広がり切った地点で避けるようにしよう。また、接近してきたボスは逆噴射と空中機雷の組み合わせで、中央下段に構えて、メインショットとロックオンレーザーを連射すれば難なく倒せる。



▲この接近攻撃の直後にくる機銃に注意。調子に乗って追撃すると、ハチの巣にされるぞ。

STAGE 3 ゼノビア

ゲーム中もっとも装甲の薄いボスで、ステージの途中に登場する人型機動兵器の1.5倍しか耐久力がない。登場直後に本体中央部に向けてハイパーレーザーを発射し、近づいてきたらスペシャルアタック（ボムのこと）。この無敵時間中にフルロックオンすれば、都合3回の攻撃で秒殺可能だ。長引いたときは、極太レーザー（画面端にへばりつけばかわせるぞ）にさえ気をつければOK。

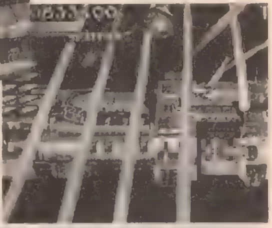
ちょっとだけ安全地帯

▲ばらまきレーザーが苦手という人にオススメの安全地帯。

▲アームの間も安全地帯だが、誘導レーザーには注意！

STAGE 4 ハンニバル

アーケード版では高速レーザーによる集中砲火に悩まされた敵だが、このモードではむしろザコキャラの方が危険。スコアよりも安全を優先するなら、スペシャルアタックの出し惜しみはしないこと。とくに、レーザー攻撃後にばらまかれる光子魚雷はクセモノで、自機を追尾したあげくにアタリ判定の大きい爆風を残してゆく。これは、画面最上段から下に誘導しつつかわすのがベスト。また、後半の衛星レーザーは、攻撃判定の出が遅いので余裕を持って回避しよう。



▲▶写真の位置が安全地帯。まずは画面最上段に移動して、1回目は「SP.ATTACK」のAとCの下（写真上）、2回目はAとTの下にいればまず安全だ。

STAGE 5 ガイセリック

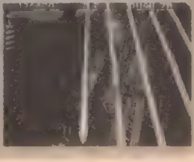
かなり耐久力のあるキャラだが、離脱シーンは無防備なのでそこを攻撃すれば問題なし。注意すべきは両肩に装備された大型レーザーで、誘導レーザーとの複合攻撃になるとかなり回避が難しい。参考までに、ばらまき弾のあとは両肩レーザー、3WAYのあとは片側レーザーというパターンだ。また、このボスは一定間隔で反転離脱を繰り返し、そのたびに光子魚雷を残してゆく。しかし、反転直後にはボス本体のアタリ判定が消えているため、重なってもOK。これを利用して画面最上段に突っ込めば、光子魚雷を画面外に消すこともできるぞ。

▲この直後に必ず片側レーザーが発射される。

▶挟まれてしまったら、思い切ってボスの正面へ！

注意すべき「自殺の名所」!

『レイストーム』に限らずSTGでよく見かけるのが、自ら敵の攻撃に突っ込んでしまうこと。とくにこのゲームでは吸い寄せられる何かがあるらしく、レーザー系（ステージ4の戦艦地帯など）の攻撃に当たってしまいやすい。こんなときは、他人のプレイを覗くつもりで遠目に見たり、自機の周囲だけに集中するといいぞ。



▶「回避した！」と思ったら、ワンテンポ置いてから動こう。

まんが／北海道　あずまことねさん

ポイントQ&A

Q：どの攻略本を見ても、微妙に攻撃パターンが違っているのですがなぜですか？
A：プレイするときにステージごとの難易度をいじっていなければ、それほど違いはないはず。ただし、自機のパワーアップに合わせて敵の強さも変わるので、攻撃パターンの参考程度に読んだ方が効果的なのだ。

STAGE 6 アラリック

◉飛行形態

このステージのボスは、最終面のボスに次いで耐久力が高く、飛行形態とロボット形態を繰り返す。まずは、両脇に従えた2機の機動ビットをいかに早く倒すかが勝負の分かれ目だ。ステージ開始と同時に片方のビットにフルロックオン。さらにぎりぎりまでロックオンを続けて、ボスのばらまき弾が発射されたら、レーザーと同時にスペシャルアタックを使用。この間、メインショットは連射状態にしておくこと。間髪入れずに残りのビットにロックオンして、2回目の飛行形態までには片づけること。また、変形直前のレーザーは、画面端（ボスが下降した側）でかわすと楽！

▲爆発に頼ってメインショットを撃ち忘れてはダメ。ビットとボスの複合攻撃はキツイぞ。

◉ロボット形態

ロボット形態のときは、攻撃の隙を見て胴体部分を攻撃すること。ただし、腕を狙うとバスターランチャーを落として、強烈な拡散レーザー攻撃に切り替わってしまうので要注意！　ちなみにバスターランチャーから発射されるスプレッド弾（光子魚雷と同じ効果を持つ）は、ボスのふところ、ランチャー付近が安全地帯だが銃身に触れてはダメ。拡散レーザーに対しては、円運動による誘導で死角を作ることができるが、ボスが3回方向転換をするために確実ではないぞ。また、飛行形態に変形するために下降＆上昇したときが絶好の攻撃チャンスだ。

メインショットを忘れずに連射しながら、確実にハイパーレーザーを決めること！

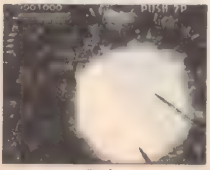
▲スプレッドをかわしたら、ロックオンしつつ下に移動！
▶ばらまき弾は、間隔の広がる画面端が回避しやすいぞ。

STAGE 7 スパルタカス

最終防衛ラインだけあって、敵の攻撃もハンパではない。なかでも注意すべきは、中央塔の両脇のハッチから発射されるミサイルだ。これはじわじわと自機に近づき、画面の50%規模の爆発を起こすうえに、ザコキャラの出現と同時に発射されるという困ったもの。幸い接近速度が遅いので、1発は確実に壊すこと。間に合わないようなら2発目は誘導、もしくはスペシャルアタックで回避しよう。腕に自信がない人は、中央のコア（アーケード版とは違い、中央塔の下の部分がコアになっているぞ）を集中的に攻撃してさっさと片づけてしまおう。

点数稼ぎどころではない人は……

▲いっさいの攻撃を無視して、フルロックオンを続けよう。


▲とにかく逃げの一手。ミサイルも逆方向に逃げるのみ！

まんが／埼玉県　中蛇雀さん

FINAL STAGE

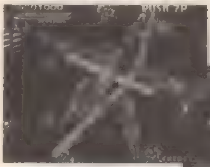
◉ユグドラシル第1形態

ついに最終ステージ、第1形態はまだ防御態勢で、際だった攻撃はしてこないぞ。この形態のクリア条件は、中央コアに展開されているバリアを破ることで、4本の脚の付け根に設置された発生装置のうち2つ以上を破壊すればよい。1カ所あたり2発のハイパーレーザーで撃破できるので意外と簡単に終わるが、ムリは禁物。この形態のうちに大部分を破壊しておかないと、第2、第3形態になったときがツラくなるので注意しよう。

▲唯一のレーザー攻撃も、逆方向に誘導しておけば楽々。

◉ユグドラシル第2形態

ボスの基本攻撃は、レーザーブレード（破壊不能なレーザー帯をコアの両脇に発生させて、回転しながら迫ってくる）と誘導レーザーの組み合わせだ。さらに、第1形態で発射口を壊してなければ、光子魚雷の攻撃も加わるぞ。クリア条件は、4つのサーチレーザーの発射口を破壊することだ。


▲レーザーブレードは耐久力が高いので、誘導しつつかわす方が利口。

◀下、左、上、右の順に、回避運動をしよう。

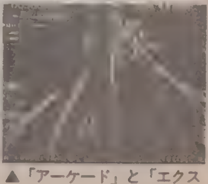
◉ユグドラシル最終形態

ボスの中央部（コア）が開いているときが大チャンス。狙うのはコアではなく、その周囲にある拡散レーザーの発射口だ。始まったら本体に接近して、コアを避けるようにロックオン。そして、拡散レーザーの攻撃と同時に下方に退避しよう。このとき巨大なレーザー（俗称エクトプラズム）が発射されるが、画面上端にいれば簡単にかわせるぞ。次にコアが開いたら、スペシャルアタックで残りの発射口を撃破してゲームクリアだ。

▲コアを破壊しなくても、周囲の発射口を壊せばクリアとなる。

コンフィグモードのひ・み・つ

「レイストーム」のコンフィグには、5つの隠し項目が用意されているぞ。それらの出現条件は、「全ステージクリア」が大ヒント。何回コンティニューしてもかまわないし、難易度や残機設定は関係ないので、自分に有利な設定に変えておくといいぞ。また、中には100回プレイしないと現れない項目が1つだけあるが、その項目をもっと簡単に増やす方法を紹介しよう。まず、タイトル画面でL1、L2、R1、R2すべてを押しながら、✚上に7回、下に3回、さらに上に9回入力すれば◎。これで、もっとも役に立つ項目が現れるぞ。


▲「アーケード」と「エクストラ」をクリアすると……!?

ポイントQ&A

Q：コンフィグ項目に「13機モード」が追加されたものの、ルールがよくわからないのですが……。
A：これは前作に当たる「レイフォース」に登場したプロトタイプ機「R-GRAY 0」を含む13機でプレイするモードで、いっさいコンティニューはできない。しかし、このモードでクリアすれば、さらにマニアックな項目が……。

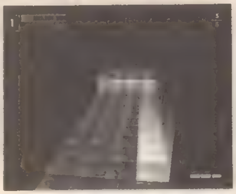
I.Q ~インテリジェントキューブ

●発売日／97年1月31日●価格／¥4,800
●メーカー／SCE I
●ジャンル／PZG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

©1997 Sony Computer Entertainment Inc. イラスト／小野広善

I.Qを上げるための4つの上級テクニック集

I.Qの高さを決定するポイントはいくつかあるが、一番重要なのは、確実にパーフェクトを取ること。後のステージになるほど、ブロックの数は増え、いかにステップ数を節約してキューブを捕獲するかが問題になる。そこで今回は、そのステップ数を減らすのに役立つテクニックのあれこれをご紹介。これらのテクニックを使いこなしてプレイすれば、序盤のステージなどは、模範歩数よりも少ないステップで問題をクリアしていくことも可能なのだ。クリア歩数によるパーフェクトボーナスの違いはかなり大きいから、気合いを入れて挑むべし！



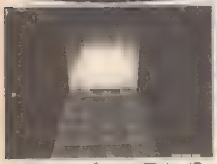
▲画面右上に表示される模範歩数は、通常の最短手順による数字。

▲パーフェクトを取るほど、ステージに余裕ができる。

◉Aキューブを活用せよ！

アドバンテージキューブを捕獲した後にできるアドバンテージゾーンは、複数のキューブを捕獲できるだけでなく、捕獲したキューブの得点が高いという効果もある。通常のマーキングと同時に使用できることや、残ったアドバンテージゾーンを次の問題に持ち越せることなども利用して、歩数を減らしつつ得点を稼いでいこう。模範歩数でクリアするためには、下のようなアドバンテージキューブの使い方をすることが前提になっている問題も多いので、これは基本としてしっかり覚えておきたい。

同時消し



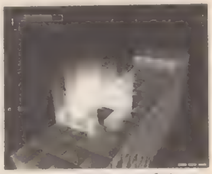
▲複数のAゾーンを同時に爆発させることで、1度に大量捕獲する。Aキューブを沈める順番がポイントだぞ。

連鎖

▲Aゾーンの爆発でAキューブを沈めたら、ステップが進む前にそのAゾーンを爆発…というぐあいに連続使用する。

◉Aキューブとマーキングの併用

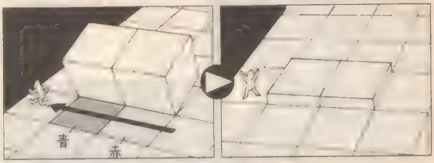
アドバンテージゾーンは使いどころを誤ると沈めたくない黒キューブも沈めてしまうため、複雑な構成の高レベルステージでは、なかなかそのまま使うことはできない。そこで、アドバンテージゾーンを爆発させても、沈まないポイントを作るテクニック。アドバンテージゾーンの中にマーキングをしておくと、そのマーキングをしたマスにあるブロックは、アドバンテージゾーンを爆発させても沈まないのだ！　このテクニックを利用すれば、アドバンテージゾーンを使える局面もずっと増えるはず。いつでもブロックの進んだ後の展開を読むようにしながら、うまく使い分けていこう。



▲これなら黒キューブがいやな位置にあっても大丈夫。

◉1ステップで2度オイシイ

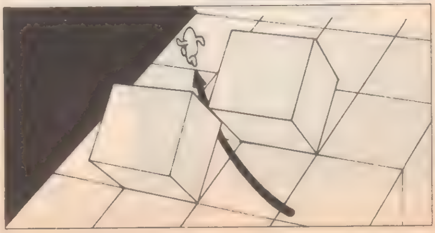
マーキングは、キューブが転がってきてから発動させなければいけないから、ふつうだったら、マーキングによって捕獲することができるキューブの数は、1ステップに1つだけということになる。ところが、素早い行動によって、1ステップで2つ以上のブロックを、マーキングだけで捕獲することもできるのだ。下のイラストのようにキューブが斜めになって次のマスに接地する直前に、そこを通過しながらすばやく2度ボタンを押しマーキングを発動させ、さらに接地前に次のマスをマーキングしてやるのだ。これで1ステップで2つのブロックをマーキングできるというわけ。さらに素早くやれば、なんと1ステップで3つマーキングも可能らしいぞ。



◉転がるキューブをすり抜けろ!

転がってくるキューブに囲まれてしまい、後ろにはもはやステージがない！　……なんていう状況で、キミはあきらめて、抵抗もせずに潰されていたりしないだろうか？　そんなときでも、状況によっては脱出するための救いの道が残されていることもあるぞ。『I.Q』のキューブは、ポリゴンで描かれているから、転がる途中で斜めになるときには、隣り合ったキューブの間にもすきまができているのだ。この間を駆け抜ければ、つぶされずにすむこともある。すばやく向こう側のキューブを沈めに行きたいときにも使えるテクなのだ。

▶どこが通れるか？　すばやい判断がポイントだ。



まんが／新潟県　りるひなさん

ポイントQ&A

Q：オプションの中にキャラクターっていう項目がありますが、なんの役に立つの？
A：これは、あるウラワザのためにあるのだ。まず、コンティニューしてもいいからファイナルステージまでをクリアすると女性が使える。その女性を使ってIQ400以上を記録すると、犬が選択できるようになるぞ。

©XING 1997／JAPAN CLARY BUSINESS／JACKPOT

海腹川背・旬

●発売日／'97年2月28日　●価格／¥5,800
●メーカー／エクシングエンタテイメント
●ジャンル／ACT
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

ルアーの特性を生かしたテクニックを身につけよう

ゴムの反動や慣性を利用した高度なテクニックが要求される『海腹川背・旬』。その独特の操作感覚にあきらめてしまったアナタのために、クリアに最低限必要なテクニックを伝授しよう。その前に、まず基本である振り子運動の練習から。どの面でもいいから、まず天井にルアーをかけて、ぶら下がろう。川背さんの足が地面から離れたら、タイミング良く←→に✚キーを入れる。右端に行ったら←に、左端に行ったら→と、繰り返すうちにだんだん振り幅が大きくなるハズ。キレイな振り子が作れるようになったら次のステップへ進もう。

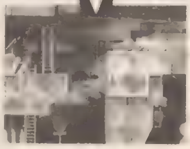
▲振り子運動を自由にできないと、始まらないぞ。

◉垂直のカベを登っていく

垂直カベ登りは、一見難しそうだが、慣れればじつは結構簡単なのだ。まずは登りたい所にルアーでぶら下がろう。次に振り子の応用で、今度は↑↓に✚キーを交互に入れ、上下運動を始める。普通に考えれば、重力が働いているから、ルアーの位置より上にいくことはないハズ。だが、ロープが下に伸び切ったときすぐに巻き取る（✚キー↓）と、ゴムの反動で川背さんがルアーよりも高い位置に「ふわりっ」と浮く瞬間がある。そのときに斜め上にルアー撃ち出せばOK。あとは、これを繰り返していくのだ。

◀まずは、✚キーの↑↓で上下運動。

◀浮いた瞬間に、壁にルアーを撃つ。



◀コツをつかめば、連続で登れるぞ。

◉通常よりも長くジャンプ

これはゴムの反動を利用して、普段より長くジャンプ（ロケットジャンプ）するテクニック。まず、ジャンプしたい所よりも少し手前の地面にルアーをかけ、ジャンプする逆方向へとギリギリまでロープを引っ張る。準備ができたら、ルアーを固定したまま、ジャンプしてみよう。ゴムの反動でルアーの方へ引き寄せられるので、ルアーの位置まで来たら、今度は進行方向に向かって✚キーを入れ直そう。そして、着地する直前でルアーを離して、着地と同時にもう1度ジャンプすれば、大ジャンプの完成だ。

◀ルアーをかけて進行方向の逆に行く。

◀ここで進行方向側に✚キーを入れる。

◀着地直前にルアーを離し、ジャンプ！

◉届かないカベや天井にルアーをかける

普通にルアーを伸ばしてもギリギリ届かない天井に、ルアーをかけたいときにはどうするか？　"ジャンプしてルアーを撃つ……"答えは×だ。それだと、ルアーが伸び切る前に着地してしまい結果的に届かない。そんなときは、ルアーを撃ってからジャンプをすればOK。すごく単純だが、意外に気づきにくいトコロだ。もちろんこれは、横方向のカベにも応用できる。ただ、縦方向とは違い、ルアーを伸ばす方向もジャンプ方向も、斜め上にしなくてはならないぞ。ショートカットしたいときに活用しよう。

▲横のカベを狙う場合は、ルアーを↗に撃つこと。

◀上にルアーを撃ってから……。

◀追いかけるようにジャンプ、これだけ。

◉ルアーを伸ばした後のコントロール

これは、ルアーを撃ち出したあとでも、川背さんは自由に動けることを利用したワザだ。ブロックのカドを直接狙って、ルアーをかけるのは非常に難しい。だが、真上に向かってブロックに当たらないようにルアーを伸ばし、再び川背さんの所にルアーが戻ってくる前に、引っかけたいブロックのカドとルアーが対角線上になる位置へと移動しよう。そうすれば戻ってきたルアーは、見事カドに引っかかるのだ。文章ではわかり難いと思うので、詳しくは写真を参照してほしい。

▲まずは、上にルアーを空振るように撃つ。

▲ルアーを伸ばしつつ、左へ移動すればOK。

▲このように、直接カドを狙うのは難しい場合でも…。

◉ゴムの反動でジャンプ

振り子を使わずにゴムの反動だけでジャンプの高さを稼ごうというテクニック。垂直登りなどで代用できるが、この方法の場合は振り子を作る時間もいらないし、狭い場所でも簡単にできるという利点がある。まず、ジャンプしたい方向のカベのなるべく上の方にルアーを引っかけて、足が着くまでロープを伸ばす。足が着いたら一気にロープを巻き取れば、その反動で川背さんの身体が浮くのだ。その瞬間にジャンプすれば、普通より高いジャンプが可能だぞ。

▶感覚としては、タメてタメてジャ〜ンプって感じ。

まんが／岐阜県　田中将司さん

ポイントQ&A

Q：9面に出てくるオタマジャクシが倒せません。左端まで追いつめられたときは、逃げようはないのですか？
A：オタマジャクシは倒せないので、左から来たら下をくぐり、右から迫られたら左すみの所にルアーでぶら下がるなどして、やり過ごす。オタマジャクシは何回か蛙を生むと消えるから、以上の作業を繰り返しつつ耐えるのだ。

実況おしゃべりパロディウス ～forever with me～

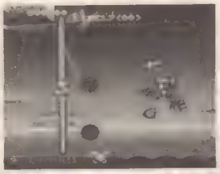
●発売日／96年12月20日●価格／¥4,800
●メーカー／コナミ
●ジャンル／STG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

© 1995,1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

お笑いSTGの神髄を思うぞんぶん楽しむために…

このページでは、突破が難しかったりミスしやすい方法をピックアップして、それぞれの攻略方法を解説していこう。まだ最後まで行けずにいた人は、これらを参考にして、いま一度がんばってみよう。最後の最後まで爆笑続きのSTGだけに、クリアせずにいるのはもったいないぞ！

基本テク①



◀赤ベルの光線に重なっていれば無敵だぞ。

基本テク②

◀復活時は、緑ベルを活用しよう。

レベル7もこれでバッチリ！ 難関ポイントを徹底アドバイス

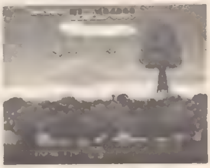
3面◉ウサギさんの攻撃は避けにくい

メガネをかけたウサギさんが登場したら要注意。この敵は分裂する数字型の弾を放ってくるのだ。レベルを上げると数字型の弾も増えるけれど、ウサギさんよりも、少し上か下の高さにいれば、攻撃を簡単に避けられることに変わりはない。あらかじめ安全な場所に逃げておこう。

▲これがウサギさんの数字攻撃。すき間の場所を知らないと、なかなか避けれない。

4面◉油断すると桜の木に激突

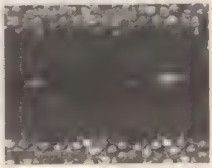
序盤の桜並木からは、桜の木が飛び出してくる。飛び出す場所と順序は決まっていて、「画面右寄り→画面中央付近→画面右寄り→画面左寄り」というパターンになっている。桜の木が出現してからでは、回避が間に合わないこともあるので、このパターンをしっかり覚えておこう。



▲下からいきなり飛び出す、桜の木。当たり判定も大きいので、ご用心！

5面◉ボス戦では最後まで気を抜くな

このボスは破壊されて装備を失ってから、本体を2つに分けて体当たり攻撃をしかけてくる。画面右端にいる妖精に気を取られていたり、勝ったと思って油断していると思わぬ不覚をとることになってしまうので注意。この最後の体当たり攻撃を避ければ、無事にステージクリアとなるぞ。



▲「倒した！」と思ったあとに、このボスの最後の攻撃が待ち受けている。

6面◉終盤の〝ネコの手地帯〟の抜け方

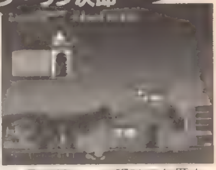
レベル7の〝腕地帯〟では「画面右端→10組目の腕が伸びてきた瞬間から左端へ向かって移動開始→腕攻撃が途切れたら右端へ向かって移動」と行動すれば突破できるぞ。ほかのレベルでも、同じような要領で避けられるぞ（何を移動の合図にするのかは、改めて研究し直してみよう）。

▲画面中央で左で紹介した通りに動いていれば、攻撃は確実に避けられる。

7面◉手強い3大ボスがキミを待つ

1番手はジョン・ワン次郎

スピードが2～3速（2～3回スピードアップを行った状態）くらいでないと、骨攻撃は避けにくいぞ。パワーアップでオート愛用の人は注意しよう。骨のグラフィックをよく見ていれば、骨攻撃の飛んでくる位置も読みやすくなるはずだ。



▲骨攻撃は、出現時に位置を見極めるのがポイント。

お次の相手はペンクロー

ボスの放つ氷は色ごとに動きの特徴が決まっていて、青の氷は自機の位置を狙って直進、黄色の氷は画面内を大きくバウンド、赤の氷は自機をしつこく追い掛けてくる。ここでも、自機のスピードが速い方がいいことを覚えておこう。

▲氷攻撃は、その色によって動き方が違うのだ。

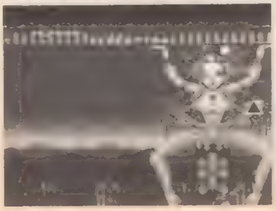
そのあとに控えるのは…

〝ぱずるだまの玉攻撃〟は、攻撃すると破裂して、複数の〝小玉〟に変身する。安全に倒したいなら、ボスが〝玉攻撃〟をしてきたときに、攻撃の手を休めるようにしよう。短期間でケリをつけたいなら、ベルパワーを活用するといいぞ。

▲一気に倒したいなら、ベルパワーを利用してみよう。

8面◉みこしかつぎのおネーさんは…

この〝おネーさん〟に対しては、レベル1～7を通して写真の位置が安全地帯だ。ここならペンギンの弾も届かないけれど、正面から来るザコだけは接触の危険性があるので注意。ちなみに〝おネーさん〟はレベル7では写真のように正面を向いて登場する。また、まれに逆立ちして現れることもあり、当然その場合は安全地帯の高さも変わるぞ。



◀画面右を見てほしい。この自機がいるところが安全地帯なのだ。

まんが／広島県　たかたさん

ポイントQ&A

Q：無事にクリアできたんですが、どうもバッドエンドのようなんです。エンディングってほかにもあるの？
A：結論から言えばエンディングは1種類しかない。確かに話の展開だけを見ると「めでたし、めでたし……」ってことはないけれど、これはファンならお馴染みの「パロ」シリーズ恒例の終わり方（ギャグ）なのだ。

©CAPCOM CO.,LTD.

スーパーパズルファイターⅡX

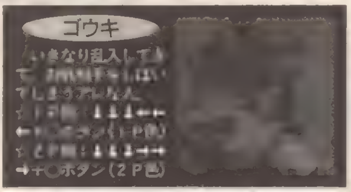
●発売日／96年12月6日●価格／¥5,800
●メーカー／カプコン
●ジャンル／PZG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

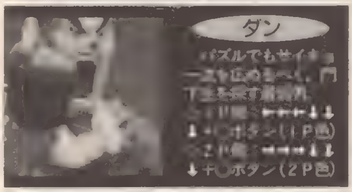
隠しキャラ出現コマンド完全公開！　さらにあんなキャラも……

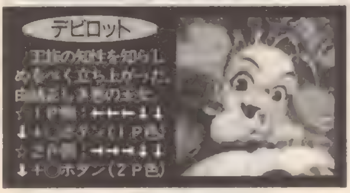
あの『ストⅡ』や『ヴァンパイア』などの格闘家たちが、とびっきりカワイイSDキャラになって対戦を繰り広げる落ちモノパズル。PS版ならではの「ストリートモード」をクリアすればさまざまなオプションも追加されるぞ。今回はオマケ要素の1つである「隠しキャラ」に注目して、「ストリートモード」をクリアしなくても使えちゃうコマンドをすべて大公開！

◉あの3人の隠しキャラの使い方

これから紹介するコマンドを使えば、「ストリートモード」をクリアしてなくてもいきなり隠しキャラが使えてしまうのだ。1P側なら「モリガン」、2P側なら「フェリシア」にカーソルを合わせてセレクトボタンを押しながら、それぞれキャラ別のコマンド（右を見てね♥）を入力するのだ。ただし、デビロット姫だけは、「タイマーが10のときに◎ボタンを押す」こと。ちなみにどのキャラも、「ストリートモード」で獲得した勝利マークやスペシャルカラーが使えるぞ。







デビ様＆ヤツの乱入条件！

アーケード版ではデビロット姫が乱入してきたけれど、PS版ではあの圧倒的な弱さを誇る二流格闘家のダンも乱入してくるぞ。まず、デビロットの乱入条件は、①相手を1分以内にKO。②あけぼのフィニッシュ（大連鎖でとどめを刺すと起こる特殊効果）を最低1回決める。③クリア時の評価「最大連鎖数」を4以上にする。④クリア時の評価「最大パワージェム」を20以上にする（隣接する20個以上のジェムを同時に消すこと）。以上の4つで、6ステージ以内に達成しなければならない。一方ダンの場合は、デビロットの条件を1つでも満たしてはいけないのだ。ちなみに、どちらの場合もノーコンティニューが絶対条件だ。ダンはともかく、デビロットの方は条件①がネックになるので、前半3ステージ以内で達成するようにしよう。

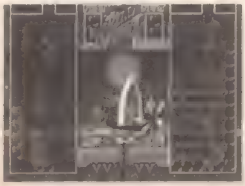
▲条件を満たすとステージ7で乱入してくるデビロット。格闘からパズルに変わっても、ワガママぶりは変わらない!?

◉さらに1人と1枚(?)の隠しキャラが！

▲某格闘ゲームで有名になったアニタのスペシャルアタック「ラブフォーユー」も入っているぞ。

アニタ 全国100億人のアニタファンが泣いて喜ぶ隠しキャラ。使用コマンドは☆1P側：「モリガン」にカーソルを合わせてセレクトボタンを押したまま、右に2つ動かして決定。☆2P側：「フェリシア」にカーソル合わせてセレクトボタンを押したまま、左に1つ動かして決定。ちなみにコマンドが成功しても、プレイヤーセレクト画面には表示されないので注意。

おフダ なんと、レイレイのおフダも使えるぞ（リンリンの姿ならもっとよかったのに……）。使用コマンドは、☆1P側：「モリガン」にカーソルを合わせてセレクトボタンを押したまま、右に1つ動かして決定。☆2P側：「フェリシア」にカーソル合わせてセレクトボタンを押したまま、左に2つ動かして決定。ちなみにアニタ＆おフダの攻撃力は、元のキャラの1.2倍なのだ！

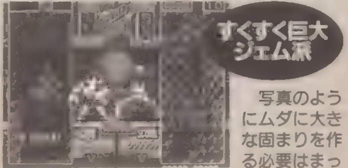

▲ゲーム中で、一番けなげなSDキャラ（でもやっぱりリンリンの姿の方が……しくしく）。

オマケ攻略▶どちらがお得？

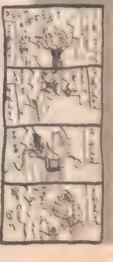
とにかく連鎖派

理屈で考えれば、連鎖した方が相手フィールドに降るカウンタージェムの量も多い。しかし、連鎖を組んでいる間に暴発することが多いので、腕に自信のある人にしかオススメできない。

すくすく巨大ジェム派



写真のようにムダに大きな固まりを作る必要はまったくない(笑)。連鎖を組むときにちょっと欲張るつもりで膨らませておけば、通常の連鎖よりもグッと効果がアップするぞ。



まんが／埼玉県　中陀雀さん

ポイントQ&A

Q：もうこれ以上ないっていう特大の連鎖をしたのに、カウンタージェムの量がいつもより少ないのですが……。
A：それはおそらくレインボージェムで連鎖を始めてしまったからだ。レインボージェムは同色のジェムを一気に消せるというメリットの反面、カウンタージェムの量が半分になって、カウントも3からになってしまうぞ。

大航海時代Ⅱ

大航海時代Ⅱ

●発売日／96年12月27日●価格／¥5,800
●メーカー／光栄
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／なし
●MC／5ブロック

©1996 KOEI CO.,LTD.

男のロマン! 一人前の海賊になるために

◉まずは船を乗り換えることから始めよう!!

海賊を始めるにも元手は必要だ。金がなければ航海に出ることすらできない。そこで、カタリーナならば、海軍から奪った金塊を売り払い、オットーは、銀行から借金をして元手をつくろう。貧弱な装備と人員では海賊行為もままならない。最初のうちは三角貿易で地道に金を稼ぐのがベストなのだ。オススメはアムステルダムで買ったガラス玉をマディラで売り、マディラの砂糖をリスボンで売る。そしてアムステルダムに戻ってリスボンの岩塩を売るというルート。これを繰り返してある程度金がたまったら、大きな船に買い換えていこう。海賊船としてのオススメは、砲撃戦を主体に戦うのなら武器の多く積めるガレオン、白兵戦が主体となるのなら搭載人数の多いガレアスがいいだろう。また、船の中には工業価値が1000ある場所でしか建造することができない強力なものも存在する。詳しくは下の表をチェック！

船名	乗員数	最大乗員	武器数	最大武器	工業価値	耐久力	旋回力	推進力	必要運航	最大積載	総積載量	対波	価格	建造エリア
ガレオン	180	200	70	70	800	80	60	65	45	550	800		60000	イギリス、オランダ、北欧、ほか
ガレアス	320	400	50	50	500	90	70	70	60	580	950	×	64000	イタリア、イスラム
シップ	300	500	120	150	1000	90	50	65	45	780	1200		320000	オランダ
フリゲート	180	300	65	70	1000	80	60	85	20	405	650		224000	イギリス、オランダ
バーグ	270	450	120	120	1000	[illegible]	50	65	40	610	1000	○	300000	イギリス
鉄甲船	360	300	80	100	1000	90	80	85	45	660	1100		140000	日本

◉強力な大砲を手に入れよう

この世界には、キャネロード砲という幻の大砲がある。これはカノン砲の威力と、カルバリン砲の飛距離を合わせ持つ最強兵器だ。このキャネロード砲を手に入れるには、工業価値が1000ある街で、しかも自分の「運」が80以上必要。この状態で造船所に行くとランダムで出現する。

大砲の種類	価格	威力	射程距離
カノン	360	最強	3
デミカノン	80	強	2
カノン・ペドロ	40	並	2
カルバリン	250	並	5
デミカルバリン	40	弱	5
セーカー	5	弱	2
キャロネード	?	最強	5

◉闇アイテムで必勝だ

夜中に武器屋に行くと、タイムサービスをやっているのは知っているだろうか？　この夜中のタイムサービスでは、通常の商品のほかに闇アイテムと呼ばれるレアなアイテムを売っていることがある。ここでは海賊に必要な武器と防具だけを紹介しているが、貴重なアイテムが売られている場所はほかにもある。探してみよう。

武器	港	価格	威力
バスタード	セビリア・ストックホルム	14000	25
ルーンブレード	ペルナンブーコ	[illegible]	40
エストック	マルセイユ	6000	20
フランベルク	リューベック	14000	25
聖騎士の剣	トンブクトゥ	380000	40
シミター	イスタンブール・アレキサンドリア	8000	20
シヴァの魔剣	カリカット	280000	30
妖刀村正	堺	380000	40
クレイモア	ブリストル・ダブリン	15000	25
青龍偃月刀	サイトン・長安	24000	30

防具	港	価格	威力
聖騎士の鎧	ナポリ	600000	70
エロールの鎧	コペンハーゲン	300000	55

◉海賊は女にもてなくちゃ

海賊たるもの、まわりに美女をはべらせておくぐらいでないと格好がつかない。しかも海賊にとって酒場の看板娘たちは重要な情報源だ。海賊に必要な海賊名声を上げるためにギルドで受ける仕事には、海賊退治と借金取りたての2つがあるが、手がかりなしでは仕事の相手を見つけることすら難しい。こんなとき、力になってくれるのが看板娘たちの情報力だ。下の表で彼女たちの好みをチェックしておこう。

名前	港	服飾	宝石	[illegible]	[illegible]
ルチア	リスボン				
フローラ	バルセロナ		○		
ラティア	イスタンブール				
テレサ	マルセイユ				
マチルダ	ジェノヴァ				
アンナ	セウタ				
シアナ	ヴェネチア				
エレヌ	ボルドー				
ミュリネー	アテネ				
リリアン	ロンドン				
ネリー	アレキサンドリア				
ワンダ	アントワープ				
リル	アムステルダム				
イサベル	ハバナ				
クラウディア	ハンブルグ				
アメーリア	マルガリータ				
アンナ	ストックホルム				
シルビア	リオデジャネイロ				
ナタリー	リガ				
ヴェリーサ	サン・ジョルジュ				
イェルマ	アルギン島				
ハトラ	ソファラ				
サライ	メッカ				
クンティー	コア				
ルキア	マラッカ				
ティティス	バンダ				
美華	長安				
おなつ	長崎				

まんが／群馬県　いずみ17さん

ポイントQ&A

Q：ギルドで仕事を受けたいのですが、自分の上げたい名声とは関係のない仕事しかまわってきません。
A：そういう場合は、むやみに次の港に行かないで、その街で一泊してからギルドに出直しましょう。そうすれば、前日とは違った依頼が並んでいるはずです　希望の仕事が見つかるといいですね

ダイ・ハード トリロジー

●発売日／96年12月13日●価格／¥5,800
●メーカー／EAV
●ジャンル／ACT
●対応周辺機器／NC、ハイパーブラスター
●MC／1ブロック

豪快過激な3ミッションのポイントを総チェック

この「ダイ・ハード トリロジー」は、映画「ダイ・ハード」シリーズのパート1、2、3それぞれを題材にした、3つのゲームが収められている。どの作品も過激な展開がギッシリつめ込まれていて、思わず熱くなってしまうこと請け合いだぞ。ちなみに、このゲームはコンティニューのシステムが変わっていて、進んだ先のステージ内でセーブしておかないと、コンティニューすることができないのだ。しかも、セーブデータは3種類のゲーム一括で扱われているので、知らないと大変なことになってしまう。詳しいことはマニュアルに書かれているので、最低限でもそのページだけは、プレイ前に目を通しておいた方がいいぞ。

これが一番大切！

◀先のステージに進んだら、必ずセーブしておこう。これで、ゲームオーバーになったあとも、このステージの最初から始められるぞ

3D-ACT ダイ・ハード　テロリストを残らず倒し、すみやかに脱出せよ

◉受けるダメージは最小限に！

敵に囲まれて四方八方から攻められたら、すぐに大ダメージを負ってしまう。そこで、ゲームが始まったら、とりあえずフロアの角などに移動しよう。壁を背にすれば正面の敵だけに神経が集中できるので、非常に有利に戦闘を進められるぞ。また、不意を突かれて攻撃を受けた場合は、すばやく側転（R2／L2ボタン）で回避して、被害を最小限に喰い止めよう。これらの基本を無視していては、任務達成もありえないぞ。

▶壁を背にして戦えば、敵にバックをとられる心配もない。

◉攻めるときにはジックリと

近くにいる敵は、マクレーンに向かってくる性質がある。この性質を利用して、「敵の方を向いて待機→相手が近づいてきたら攻撃」という戦い方をオススメする。これなら、こちらから接近するよりもずっと安全に相手を倒せるのだ。また、曲がり角の先に敵がいる場合は「側転して敵の前に踊り出る→サッと攻撃→側転で地形に隠れる」という作戦がベスト。一気に倒そうとせず、小刻みに攻撃をしかけるのがコツだ。

▶待ち伏せして、相手が接近してきたら攻撃しよう

ガンSTG ダイ・ハード2　刃向かうヤツらを撃って撃って撃ちまくれ

◉撃つべきところを見逃すな

ダメージを受けないためには、とにかく速攻で敵を倒していくしかない。中でも、こちらに向かって飛んできたナイフやミサイルなどは、ダメージに直結するので、最優先で破壊してやること。複数の敵がいっしょに登場した場合には、先に出現した敵、または近い位置にいる敵を先に倒そう。

◀ナイフや爆弾などは一番に破壊すべし。

◉アイテムもゲットせよ

ステージ中に隠されているアイテムは、撃つことで獲得できる。武器アイテムも大切だけれど、体力回復アイテムを取り逃していては、クリアなんて夢のまた夢だぞ。体力回復アイテムは、主に自動販売機のある場所で入手できるので、それを目印にしていれば見落とす心配もないはずだ。

◀自動販売機は、命をつなぐ大切なキーポイント。

チェック　連射機能を使うと便利

このガンSTGでは、敵が矢継ぎ早に登場するので、狙いをつけるテクよりも、撃ちまくる速さの方が大切だったりする。「撃つ」というボタン操作を指で行うと、どうしても限界があるので、スティックなどの連射機能を利用するのをオススメする。指の連打での攻略に行き詰まっていた人は、試してみてね。

RCG ダイ・ハード3　爆弾目指して爆走激走レッツゴー！

◉追撃中はインを突け

体当たりするターゲットが車の場合は、カーブをできるだけインベタ（内側狙い）で曲がるようにしよう。敵車は必ず大回りで曲がってくるので、内側からガンガン当たっていけば、楽に破壊できるぞ。また、町中などで90度に曲がりたいときには、L2／R2ボタンの急ハンドルで対処しよう。

▶敵車との距離はカーブで大きく縮まるのだ。

◉目標を見失うな

ステージ3の公園をはじめ、どちらに向かえばいいのかわかりにくいステージでは、レーダーだけを頼りにしていてもすぐに迷ってしまう。この種のステージでは、アイテムの配置が、そのまま基本的な攻略ルートを示しているので、アイテムを回収しながら進んでいけば、道も開けるぞ。

▶迷いそうなら、アイテムを道しるべにしよう。

チェック　乗り物のチェンジも可

1面の駐車場にあるパトカーや、3面のホットドッグカー（2回目のジャンプをしてから、Uターンせずまっすぐ進めばみつかる）など、隠れカーもたくさん用意されている。これらに乗りたいなら、その車に向かって突き進むだけでOK。簡単なデモが入り、自動的に乗り換えた状態でゲームを続けられるぞ。

まんが／新潟県　高橋智子さん

ポイントQ&A

Q：結構先に進んだんですが、コンティニューした状態の体力が極端に少なく、ダメダメな感じなんですが…。
A：それぞれのゲームでコンティニューすると、セーブした状態と同じ残機数、体力数、アイテム数でゲームが始まる。だから、もし瀕死の状態でセーブしてしまうと〝ハマリ〟になってしまうのだ。セーブするときには注意！

C 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. C1996 Twentieth Century Fox Home Entertainment,Inc. "DIE HARD"©1988 Twentieth Century Fox, "DIE HARD 2"
C 1990 Twentieth Century Fox, "DIE HARD WITH A VENGEANCE"©1995 Twentieth Century Fox.

ハームフルパーク
HARMFUL PARK

●発売日／97年2月14日●価格／¥5,800
●メーカー／スカイ・シンク・システム
●ジャンル／STG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

©1996 SKY THINK SYSTEM

コミカルSTGの魅力をとことん味わっちゃおう！

キャラクターや世界観が超カワイイ『ハームフルパーク』。このSTGはPSオリジナルながら、敵攻撃の構成や点数倍率システムなどにも工夫のこらされた、なかなか完成度の高い1本なのだ。この魅力を1人でも多くの人に知ってもらうべく、この攻略をお届けしちゃうぞ。

チェックしよう1◉点数倍率システム

1発のショット（1発のボム）で複数の敵を倒すと、2匹目以降は獲得できる点数が2倍、3倍…と増えていき、最大で倍率は16倍までアップする。また、パイの爆風で複数の敵を倒した場合も同じで倍率は2倍、4倍、8倍…とドンドン倍に増えていくのだ。例えば、ボスが死ぬギリギリまでダメージを与え、最後にザコ1匹と共にポテト・ボムでトドメを刺せば、50,000点の2倍である、100,000点が入るのだ。なお、パワーアップしたアイス・レーザーは、レーザー1本1本それぞれを1発のショットと見なしているので注意しよう。

チェックしよう2◉アイテム出現方法

このSTGには内部的なゲージが用意されていて、倒した敵の数と、倍率の数それぞれがカウントされている。例えば、3匹のザコを倍率をかけて倒した場合は、3匹の「3」、2匹目に倒した敵の倍率2倍の「2」、3匹目に倒した敵の倍率3倍の「3」と、合計「8」がゲージにカウントされることになるぞ。このゲージが、イージーなら10、それ以外なら20を数えるごとに、ジュエルが出現する。また、ジュエルを20個獲得するごとに、パワーチップかスペシャルチップが、ステージ内に配置されているものとは別に出現する。倍率を稼ぎまくれば、パワーアップできる頻度もどんどん上がるので、がんばりがいも出てくるぞ。

▲がんばれば、アイテムの出現するペースをあげることができる。

チェックしよう3◉かしこい戦い方

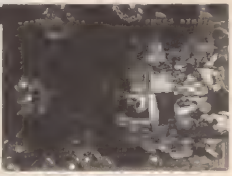
2面 ひとだまザコ

「ひとだまザコ」は、直接攻撃が通用しない、やっかいな相手。しかし、以下の手順を踏めば、倒すことが可能だ。まず、自機を緑のオブジェの間に通し、緑のオブジェを合体させるようにし向けよう。そして、オブジェが合体しようとする動きに、ひとだまザコを巻き込ませるのだ。また、ひとだまザコにも倍率システムの概念があるぞ。

4面 巨大戦艦

4面では、耐久力もハンパではない巨大戦艦が何機も登場してプレイヤーを苦しめてくれる。一見すると力押ししか攻略のなさそうな強敵に見えるが、その攻撃には抜け道も案外たくさんある。写真はその一例で、ここならボス本体からの猛攻が自機にまったく届かないのだ。これを参考に、いろいろ対処方法を工夫してみよう。

5面 BOSS



相当に激しい攻撃を行ってくるボスだが、腹出し体当たりやザコ乱舞をはじめとした、ほとんどの攻撃は画面左側で避けることが可能。つまり、「画面左中央で攻撃を誘導し、画面左下に逃げる」という基本戦法で攻めれば、意外と簡単に勝ててしまうのだ。あとは吐き出す弾に囲まれることにだけ注意すれば問題はない。

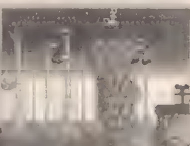
◉キミはもうご褒美グラフィックを見たか！

ゲーム中に登場するステキなグラフィック（シーン）を見るための全紹介！

これは、各ステージをパーフェクト（敵破壊率100%）でクリアすると見られる、ご褒美グラフィック。しかも、6ステージごとに、それぞれ専用のものが用意されているのだ（ちなみに、右の写真は2面のもの）。また、どのモードでもいいのでコンティニューを使わずにゲームをクリアすると、エンディングのあとに、これまた専用のご褒美グラフィックが用意されている。さらに、4面ボスを倒すと、ボスの女の子の顔が見られるぞ。これはイージーとノーマルでは女の子がイマイチなのだが（笑）、ハードやベリーハードではとってもかわいくなっているのだ。まだ見ていない人は要チェック！

見落しやすいザコ

パーフェクト（敵破壊率100%）クリアするために、見落としがちなザコを、2つ紹介しよう。3面の高台の上にいるパンダは、なにも考えずに攻撃していると、地形から押し出されてそのまま画面外に出てしまう。また、6面の合体ロボは、早く倒さないと自爆してしまう。倒し損なってしまわないように注意すること。



▲3面のパンダ 画面外に逃がす前に破壊だ。

◀6面の合体ロボットは、速攻で破壊するべし。

撃たなくてもいい物も

ボス対戦時に登場するザコも敵破壊率に関係しているのだが、2面ボスのカボチャの仮面、4面ボスの出す白い花などは（倍率システムの対象にはなっているが）、敵破壊率には関与しない。また、4面、6面などで登場する破壊可能なミサイルも、破壊しそこなっても敵破壊率に影響しない。2面の「ランプの精と、呼び出しているザコ」などの敵も、片方を攻撃（両方とも破壊される）していればOKだ。

まんが／福島県 琴絵さん

ポイントQ&A

Q：点数稼ぎに挑戦し始めました。ステージクリア時のボーナスについて教えてください。
A：各面クリア後には、ボム所持数×5,000点、ジュエル獲得数×100点、敵破壊率ボーナス点が入る。敵破壊率ボーナス点は50,000点に敵破壊率（%）をかけて算出され、100%の場合だけは特別に200,000点も獲得できるぞ。

パラッパラッパー

●発売日／96年12月6日●価格／¥4,800
●メーカー／SCEI
●ジャンル／ACT
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

©Sony Computer Entertainment Inc. ©Rodney A. Greenblat/Interlink

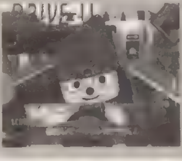
パラッパさん(子供)を"COOL"にキメさせるテクニック

「COOL」「GOOD」「BAD」「AWFUL」と評価が4段階に分かれているこのゲーム。まずは、「GOOD」からステージが始まり、この評価以上で曲を終わらせることができれば、次のステージに進むことができる。そうと頭では分かっていても、次のステージに進めない人も多いハズ。そこで、ここでは基本的なことを中心に『パラッパラッパー』マスターになるための攻略をお贈りしよう。

◀クールにキメられれば、パラッパの独り舞台となるのだ！

まずは普通にクリアできないとね

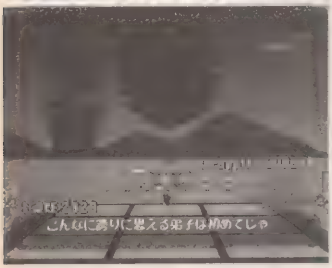
あとで紹介するが、このゲームには2周目が存在する。それをプレイするためにも、まずは1周目をクリアしよう。とは言っても、1周目のプレイで気をつけなければいけないことは1つだけ。「とにかく先生のお手本通りにやる」ことだ。お手本通りにタイミング良くボタンを押していけば、まずクリアに問題はない。タイミングは何回もプレイすれば、自然と覚えるし、どんなにリズム感がない人でもやり込めば、きっとクリアできるようになるハズだ。どうしてもクリアできない場合は、日を改めてプレイしよう。前のステージのリズムが身体にしみ込んでいると、クリアできないことが多々あるのだ。幸いこのゲームはセーブしておけば、ステージを飛ばしてプレイできるしね。



◀まずは先生のお手本通りにラップをきざむこと

◀人によって得意・不得意なステージが違うことも多々ある

真の『パラッパラッパー』は2周目から(仮)！



▲「COOL」にキメるのがなんぼのもんじゃい、というか「COOL」で最後までいかないとクリアできないのが2周目。これはキビシイ。

とりあえずエンディングを見たから、もう『パラッパラッパー』をプレイする必要はない……なんて考えている人は、まだまだ甘い。なんとこの、ゲームには2周目が存在するのだ。2周目は、ボタンを押すタイミングがよりシビアとなっていて、しかも曲が終了したときの評価が「COOL」になっていないとクリアできないのだ。つまり、1周目より格段に難しくなっているワケ。1周目はある程度、タイミングがズレていても評価は下がることはなかったが、2周目はかなり正確なタイミングでボタンを押さないと、すぐに評価が下がってしまう。しかし評価を下げないようにと、先生のお手本通りにボタンを押しているだけでは「COOL」にはなれないのだ。基本的に「COOL」が点滅しているときにアレンジをキメれば「COOL」になりやすい。まずは「COOL」を点滅させるように努力しよう。「COOL」を狙うのは、それからでも遅くない。千里の道も一歩からなのだ。

COOLになるとなにが得か？

「COOL」になると、お手本の先生が逃げだして、自由に演技をできるようになる。しかも、その演技がカッコ良ければ良いほど、どんどん点数が加算されていくのだ。点数を稼いで高得点を出したい人は、「COOL」を狙っていこう。がんばれば1ステージで1,000点以上は余裕で稼げるぞ。

◀先生が逃げ出したら、点数を稼ぐチャンスだ。

COOLにキメるためには？

評価を「COOL」にするためには、2つ条件がある。1つは一度そのステージをクリアしていること。つまり、メモリーカードにクリアしたデータが入っているか、電源を切らずに同じステージをプレイしているか。もう1つは、先生のお手本通りではなく、自分流のラップをキメることがポイント。

◀先生のマネだけじゃ「COOL」になれないぞ。

2周目のクリア条件は？

2周目はマスターコースとなり、「COOL」でクリアしないと先に進めないようになっている。しかし、2周目を「COOL」にキメるのは意外と簡単。ムキになって連打していれば「COOL」になることがけっこうあるのだ。どうしても「COOL」にキメられない人は一度試してみては？

◀「COOL」は、連打しまくればなることもある。

まんが／神奈川県　桐生雅士さん

ポイントQ&A

Q：ステージ間に挿入されるムービーには実は何種類かあるって聞きました。本当ですか？
A：本当です。例えばステージ3をGOODでクリアするのと、COOLでクリアするのでは、クリア後のムービーが違ってきます。どこが違うのかというと、車の種類が違うだけなんですが。ちょっと得した気分でしょ？

ペブルビーチの波濤PLUS

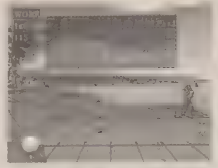
●発売日／96年12月13日　●価格／¥5,800
●メーカー／ソフトバンク
●ジャンル／SPG
●対応周辺機器／なし
●MC／3ブロック

©Copyright by T&E SOFT,Inc./licensed by Pebble Beach Company/Distributed by SOFTBANK CORP.

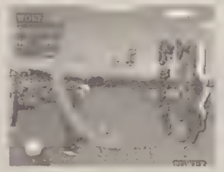
60台でまわるためにも改めて自分のプレイスタイルをチェック!

ショットの基本

表示される“残りヤード数”は、あくまでも平面上で計算されたもの。実際には高低差が存在するので、ピンの位置が高ければ大き目のクラブを、低ければ小さ目のクラブを使うようにしよう。風向きにも注意を払うこと。クラブ選択はショットスタイルによっても変わってくる。「1つ上のクラブで90%程度の力で打つ」と「常にMAXの力で打つ」の2つが基本。ただ前者だとパワーバーの上昇タイミングが速くなり、スウィートスポットも小さくなってしまうため、後者の方がいいだろう。



▲最初に□ボタンで高低差をチェック。表示されている残り距離を鵜呑みにしないこと。



▲パワーMAX＆スウィートスポットで打つタイミングを習得するには、練習あるのみ。

アプローチショットはとくに重要!

アプローチショットをピンそばに寄せられるかどうかがスコアにも大きく影響してくる。上達すれば3回に1回は直接カップインさせられるようになるからだ。

ポイントとなるのはライ、風、そして落とし場所の傾斜（微風だったり、ピンまでの距離が15ヤード以下だったら、風は無視していい)。これらをよく見て、1バウンドさせてからカップに入れるつもりで落とし場所を決めよう。

なお、クラブはSWにした方が距離の調整をしやすい。

コース戦略

「距離を稼ぐよりも、次のショットが打ちやすい場所を狙う」というのが基本。とはいえ、ゲームならではの戦法が使えるホールもある。

写真は3番ホール。右端にティーアップしたら、方向アイコンが木にかかる手前まで左を向く。そしてスタンスを思い切りオープンにしたら、パワーMAXでドライバーを振り抜く。これで、ピンまで約100ヤードという絶好のポジションに運ぶことができるだろう。このように、実際のゴルフではまず実現不可能な戦法も、ゲームでは使えるのだ。

パットの基本

▲▼写真の状況では、この方向を狙うといい。下っているので、いつも以上に曲がる点がポイントだ。

上りのパットは平坦時ほど曲がらない。その逆に、下りのパットは平坦時以上に曲がってしまう。アンジュレーション表示からは左右方向の傾きだけでなく、前後方向の傾きについても情報を得るようにしよう。

誰もが悩まされる力加減だが、パワーバー10%＝7フィート、20%＝15フィート、30%＝25フィートと計算するといいだろう（ただしこれは平坦時の目安なので、状況に応じて修正すること)。

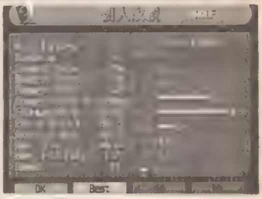
なお、雨が降るとグリーンが重くなり、転がりにくくなってしまう。いつもの8割増しくらいの力で打つようにしよう。

◉さらに上を目指すためのワンポイントアドバイス!

「グリーンにはギリギリで乗らなかったものの、ライはいい」という場合は、パターを使うのも選択肢の1つ。1ヤード＝3フィートという計算と、やや強めに打つこと（グリーン外からなので）に気をつけつつ、挑戦してみよう。

ロングホールで強い追い風が吹いている場合は、高いボールを打って2オンを狙ってみたい。ただし、ドライバーで3回以上✚キーを押すとミスショットになってしまうので、「コンコン」と2回音がしたら✚キーから指を離すよう注意しよう。

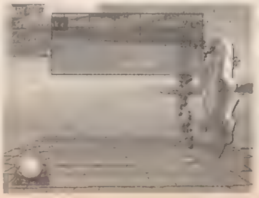
雲行きがあやしくても、実際に雨の影響を受けるのは1ホールだけ。飛距離が落ちる関係でロングホールで降られるとつらいが、ショートホールなら逆にボールを止めやすくなり、ピンをデッドに狙っていける。むしろチャンスだと考えよう。



▲個人成績を参考に、自分の長所と短所をチェックしよう。コース記録を見れば苦手なホールを知ることもできる。

最初のうちはともかく、ゲームにある程度慣れたら「イージーショット」をOFFにし、自力でショットするようにしたい。ショット時にスウィートスポットをわざと外すことで、左右方向の微調整を行えるからだ。✚キー操作（ボールを打つまで入力可能）も併用すれば、パワーバーの入力をミスしたとしても十分にリカバリーできる。なお、パワーバーの入力をする前ならば、ⓧボタンでキャンセルできることも覚えておくといいだろう。

▲木の手前からのショットは、弾道の低い球で下を抜く戦法が有効だ。



◀この距離からSWなどで寄せるのはかなり難しい。ここはパターを使うといい。

まんが／愛知県　植田智博さん

ポイントQ&A

Q：まっすぐ飛ばすことの難しさを実感しています。どこに気をつければまっすぐ打てるようになりますか？
A：軌道が高い球ほど風の影響を受けやすくなる。右から4メートルの風が吹いていたら、スタンスを右方向に4回（ミドルアイアンの場合。ロングアイアンなら少なめ、ショートアイアンなら多め）動かして打つといいだろう。

©1997 BIGWEST©1997 BANDAI VISUAL

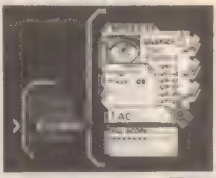
マクロス DIGITAL MISSION VF-X

●発売日／97年2月28日●価格／¥6,800
●メーカー／バンダイビジュアル
●ジャンル／3D・STG
●対応周辺機器／AJ
●MC／1ブロック

マックス機が使える!? Top Aceを目指せ!

◉500機撃墜て、青いVF-1Xが使用可能に!

アニメの、初代「マクロス」、「マクロス7」に登場した、天才パイロットのマックスことマクシミリアン・ジーナスと同じ機体を使うには、MISSION8をクリアした時点で敵機を500機撃墜していなけばならない。この条件を満たして最終ステージでVF－1Xを選択すると、マックス機が登場するのだ。マックス機は、通常のVF－1Xとは比べ物にならない性能を発揮する、まさに天才の魂が乗り移ったかのような機体なのだ！



▲撃墜数は、このロード画面で確認。銀の星が5つ以上あればOK。

▶発進シーンからして通常の機体とは違う。その性能を使いこなせ！

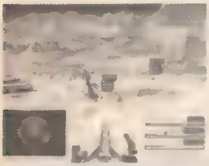
◉撃墜数稼ぎのポイントはこれだ!

クリア条件が一定数の敵機の撃墜になっているミッションでは、当然、それ以上は稼げない。撃墜数500を達成するには、敵機の多い場所などで意識して稼いでおく必要があるぞ。稼げるポイントとは、エンカウントによって敵機が出現する場所。オペレーターから「敵部隊と遭遇」といったメッセージが入るようなところが、だいたいそうだ。標的破壊でクリアになってしまうようなミッションでは、標的に近づかないようにして、ザコとだけ戦いながら稼いでいこう。

◀都市へ入る前のフィールドは、ちょうどいい稼ぎ場所。

◉バルカン＆必殺技を活用せよ

普通なら敵機の撃墜にはミサイルを使うところだが、撃墜数稼ぎでミサイルを使い切ってしまったら、ミッションのクリアに支障をきたす。なるべくバトロイドのバルカン攻撃を使って、ミサイルを温存していこう。敵機が大量にいる場所では、必殺技のランダムアタックで一掃すれば、ダメージを受ける危険もなく、一気に撃墜数を稼ぐことも可能だ。ミサイルと必殺技ポイントは、作戦区域が移ると回復するので、それも計算に入れて最大限に活用していこう。



◀ランダムアタックを使う場所は、レーダーを見て決めよう。

それでもダメならウラワザだ!

このゲームは、けっこう難易度が高いので、撃墜数稼ぎはおろか、先へ進めないで困っている人もいるハズ。そんなあなたにとっておきのウラワザ。戦闘中に2Pから、Ⓢを押しながら、◎×7、△、□、⊗でミサイル残数回復、同じくⓈを押しながら□×7、△、◎、⊗で必殺技ポイントが回復するぞ。このウラワザで回復しながら、必殺技を使いまくって敵を倒そう。

▲コマンドの入力は、1Pでポーズをかけてからでも OK。

ステージ別　大量撃墜ポイント

ここでは、ステージ別に絶好の撃墜数稼ぎ場所となるポイントを紹介していく。ただし、これらのポイントでは、敵が多数出現するぶん攻撃の激しい、難易度の高いところも多くなっている。撃墜ばかりに気を取られて、自分が撃墜されたなんてことのないようにしよう。

MISSION3

標的の衛星周辺には大量の敵が集結している。この中央まで突入したら、ランダムアタックを使えば、撃墜数稼ぎとともに、クリアも楽になる。衛星との戦いがキツイので、それ以外はほどほどにしておこう。

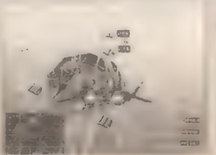
MISSION4

前半の標的であるレーダーサイトの周辺に飛び交っている空戦ポッドが、稼ぎのターゲット。バトロイドのガンポッドですべて撃ち落とそう。サイトの周りの建物も、忘れずに破壊していくこと。

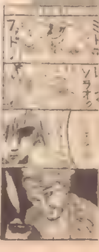
MISSION7

前半は敵のエンカウントあり。後半の工場地帯では、適当な場所でランダムアタックを使うだけでも、かなりの数が見込める。ボスの敵バルキリーを出現させる前に、できるだけ撃墜数を稼いでおこう。

MISSION8



前半は、ミッション4と同様に、レーダーサイト周辺の空戦ポッドで稼ぐ。後半は敵が強いので、無理はしないこと。敵の大型メカの出現とともに大量の空戦ポッドも現れるので、必殺技を使うならそのときだ。



まんが／埼玉県　うにさん

ポイントQ&A

Q：ミッション5で、敵が見えなくなってクリアできないんです。どうして？
A：このミッションの最後に登場するケルカリアは、高速で飛んでいるためファイターでないと捕捉できない。レーダーを頼りに追跡して、敵が見えたら自機の速度を敵と同じ10,000前後に調節して戦おう。

ライトニングレジェンド ～大悟の大冒険～

●発売日／96年12月20日●価格／¥5,800
●メーカー／コナミ
●ジャンル／格闘ACT
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.Development by KCET

これさえ読めば骨の髄までゲームが楽しめる！

◉記念品はこうやって集めるのだ！

このゲームの楽しみの1つとして、記念品を集めることがあるが、入手条件がイマイチわからないという人も多いだろう。そんな人のために、記念品を入手する条件を一挙に公開！　右表の規定技とは、大悟…垂直ジャンプ（上昇中）中攻撃。雪…ダッシュして中攻撃。まゆ…強攻撃。アドルフ…影壱拾八。モコモコ…ムーミー。ランカーク…兇慢。フォーロック…ジェネラルアタック。美砂…✚↓入れジャンプ弱攻撃。ノーティ…✚↓↘→＋強攻撃。ドラグレス…レーザー攻撃。これら、各キャラクターそれぞれの規定技で相手を倒せば、記念品が入手できるのだ。

▶ツライ条件のものもあるが、ガッツで全種類集めてみる？

記念品獲得条件	内　容
パーフェクト勝ち	ノーダメージで相手を倒す
時間ギリギリ勝ち	残りタイム1以下
規定技	キャラごとの規定技で勝つ
超必殺技フィニッシュ勝ち	超必殺技でトドメを刺す
グレイト勝ち	残り体力がギリギリの状態で勝つ
必殺技フィニッシュ勝ち	必殺技でトドメを刺す
投げフィニッシュ勝ち	通常の投げ技で勝つ
ノーマル勝利	ノーティ、ドラグレスで勝つ
ノーマル勝利	ギリギリ親父、KOJで勝つ
ノーマル勝利	大悟、ランカーク、まゆ、モコモコで勝つ
ノーマル勝利	雪、アドルフ、フォーロックで勝つ
時間切れノーダメージ	ダメージを受けずにタイムオーバーで勝つ
時間切れ	タイムオーバーで勝つ
パーフェクト負け	相手にダメージを与えずに負ける
負け	相手に負けたとき
エンディング	各キャラでエンディングを見る

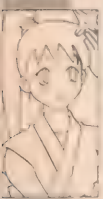
◉決まれば快感間違いなし！　超必殺技コマンド一覧表を大公開！

各キャラには、通常の必殺技より攻撃力の高い超必殺技が用意されている。なかなか勝てない相手や、ピンチになったときでも、これさえ決まれば一気に大逆転の可能性もあるので、絶対に覚えておこう。肝心のコマンドは下の表でキャラ別にまとめているので参考にしてほしい。ちなみに超必殺技を出すには、画面下のゲージがマックスの状態か、自分の体力が少なくなり、体力ゲージが点滅しているときにコマンドを入力すればOKだ。

技の特性を知ろう

超必殺技の性能は〝強力だがスキが大きい〟ものや〝威力はないが攻撃判定が大きい〟ものなど、技ごとに特性が異なっている。自分の使用キャラが持っている超必殺技の特性を覚えて戦わないと、敵にダメージを与えるどころか、返り討ちにあってピンチになりかねないぞ。

キャラ名	技名	コマンド	ひとこと
雷王大悟	Lアタック Lブレイク	←↙↓↘→＋攻撃ボタン ↓↙←↓↙→＋攻撃ボタン	Lアタックは、敵を地面に叩きつけてキック攻撃をする。Lブレイクは、無数のパンチを相手に叩き込む。
銀雪	GO!GO! 雪ダルマン	←↙↓↘→＋攻撃ボタン	大きな雪だるまを相手めがけて投げ、ヒットすると雪だるまが相手の頭上で回りながらレーザーを発射する。
宇坂まゆ	必殺 花吹雪	←↙←↘→＋攻撃ボタン	一瞬のうちに敵と交錯（間合いあり）し、すれ違った後に「成敗！」とかけ声をかけ、敵にダメージを与える。
モコモコ	ムムム ミームー	↓↙←↓↙←＋攻撃ボタン	耳と脚が金色に変色し、巨大な体をグルグル回転させながら相手めがけて突進していく。
ランカーク	乱撃拳 翔斬光	↓↙←↓↙←＋攻撃ボタン ↓↘→↓↘→＋攻撃ボタン	乱撃拳は、相手に連続でパンチを繰り出す超必殺技。翔斬光は、前方に極太のレーザーを発射するド派手な超必殺技だ。
フォーロック	プリンセフ ミローナ	↓↙←↓↙←＋攻撃ボタン	左腕のレーザー剣で相手をメッタ斬りにしたあと、カッコイイ紋章を出して決めゼリフをいうキザな超必殺技。
アドルフ	蚊・雷震 殿	↓↘→↓↘→＋攻撃ボタン ↓↘→↓↘←＋攻撃ボタン	蛇・雷震は、地面に拳を叩きつけて光りの柱を出す。殿は、全身を炎で包み、相手に向かって突進する超必殺技。
愛宕美砂	紫陽花	↓↙←↙←＋攻撃ボタン	華麗なサマーソルトキックを連続で繰り出し、体操選手のようにフィニッシュ・ポーズを決める。
ノーティ	血丹楹 迅疾回翔	↓↘→↓↘→＋攻撃ボタン ↓↙←↓↙←＋攻撃ボタン	血丹楹は、地べたに体を倒して真っ赤な光の柱を出す。迅疾回翔は、体の周りに光をまといながら、頭から突っ込む。
ドラグレス	怒号劈歴	↓↙←↓↙←＋攻撃ボタン	ドラグレスが天を仰ぐと、いくつもの閃光が天から落ちてくる超必殺技。攻撃範囲が広いので、中距離からでも有効な技。



隠しキャラ使用法

ストーリーモードで出現する中ボスのノーティ、ボスのドラグレスが使用できる方法を紹介しよう。条件は、それぞれのキャラクターを倒すこと。コンティニューしてもOKなので、勝つまで何回でも挑戦できるぞ。

ちなみにノーティ戦では、1発攻撃を当てたら、バックジャンプをしてタイムオーバー勝ちを狙うのが有効。また、ドラグレス戦では、飛び込みジャンプ攻撃が有効な手段なのだ。

ドラグレス

ドラグレスはボスだけあって、持っている必殺技もド派手で強力なものが多いぞ。必殺技コマンドは…[illegible]「↓↘→＋攻撃」、[illegible]「↓↙←＋攻撃」、[illegible]「→↓↘＋攻撃」、[illegible]「←↙↓↘→＋攻撃」、[illegible]「→↘↓←＋攻撃」。

◀超必殺技は、ド派手なグラフィックで演出される。しかも超強力。

ノーティ

ノーティは、ほかのキャラと比べて必殺技をあまり持っていない。しかし宙に浮かんでいるので、敵の攻撃が当たりにくくなっているのだ。必殺技コマンドは…[illegible]「↓↘→＋攻撃」、縦回転「↓↙←＋攻撃」、横回転「→↓↘＋攻撃」。

◀ノーティの持っている3つの必殺技は、[illegible]

まんが／北海道　じんたんさん

ポイントQ&A

Q：ところで記念品というのは、いったいなんの役に立つんでしょうか？
A：友人に自慢するとき以外は、はっきりいって役に立たない(笑)。もっとも、中にはキャラのくわしいプロフィールが見られるものや、ゲーム中で使えるコスチュームなど、おもしろいものもあるけどね。

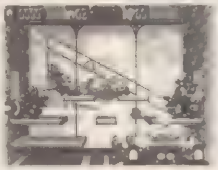
©IREM 1996 ©1996 GLAMS,INC.

ぐっすんぱらだいす

●発売日／96年11月22日●価格／¥5,800●メーカー／アイレム●ジャンル／ACT●MC／1ブロック

◉子ぐっすんを探し出そう！

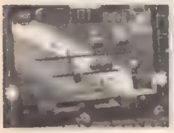
ボス面以外の各ステージのどこかには、1人ずつ子ぐっすんが捕らわれているぞ。子ぐっすんは決まった場所に隠れていて、そこを爆発すると出現する。これを回収してステージクリアすれば、子ぐっすんを救出したことになるのだ。クリアしたワールドのステージセレクトも利用して、見落とした場所がないか、チェックしていこう。意外な場所に子ぐっすんがいるのだ。



▲ときには、爆破するのが難しい場所にいることも。

◉全員救出すると変態モードに！

子ぐっすんを全員救出すると、『ぐっすんおよよ』でおなじみの変態モードがプレイできるようになる。クリア後にも、各ステージをプレイできるので、がんばってスタンプをうめよう。どうしても見つからないときは、タイムオーバーまでねばれば、最後の大爆発のときに子ぐっすんの居場所を確認することができるぞ。



◀クリア後は、2P対戦もできる。

◀全員救出したワールドは印が違う。

驚異のテーマパークを制覇せよ！

うまくクリアするためには、気絶した敵や爆弾を投げるアクションを利用すること。左右だけじゃなくて、上の段にいる敵にぶつけたり、下に落としたりといったことも考えよう。あとは、敵キャラごとの動きの特徴を覚えて逃げ回ろう！

難関！ 2体のボスを大攻略！

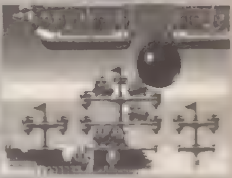
なのだラウンジ

▲爆弾は、横に投げて直接ぶつけるのも有効だ

立方体型のボスは、爆発で攻撃するたびに大きくなっていくぞ。ボスは壁で反射するように動いていることを計算に入れて、大きく回り込むようにして回避すること。また、ステージが回転するカウントダウンが始まったら、爆弾を壁にぶつけよう。そうすれば回転を止められるのだ。

よよエンパイア号

よよくんたちの乗る飛行船に触れたらアウト。ラウンジのボスのときと同じようにして回避していこう。そして、ボスが下に来たら、一番上の足場に上り、小型機に乗ったよよくんたちが上昇してくるところを、クラッカーで撃ち落とす。この手順を繰り返していけば、大丈夫だ。



▲鉄球を落とされると、ショックですべての爆弾に火がつくぞ！

ありす イン サイバーランド

●発売日／96年12月20日●価格／¥5,800●メーカー／グラムス●ジャンル／AVG●MC／1ブロック

◉攻撃の相性を覚えよう

戦闘での攻撃方法はS攻撃、M攻撃、L攻撃の3つから、お互いにどれか1つを出し合う。SはM、MはL、LはSよりも強く、ジャンケンと同じでこの法則は絶対に崩れない。負けると相手の攻撃力に応じたダメージを受け、どちらかのHPが0になると戦闘終了だ。"運"の要素が強いので戦略性はないように思えるが、キャラによって得意な攻撃が異なるので、「誰が相手をする」かはけっこう重要。戦闘中キャラチェンジが可能なので、まずはガードで相手がどんな攻撃を多用するかを見極め、対抗攻撃の得意なキャラで攻撃していこう。

攻撃の優劣をわかりやすく図解するとこうなる。カッコ内は、その攻撃を得意とするキャラだ。

戦闘で詰まらないために！

基本的にこのゲーム、ボタンを押しているだけで話が進んでいく。詰まる可能性があるとすれば戦闘だ。というワケでコマンドバトルに絞って攻略しよう。でも、たとえ勝てなくても大丈夫。カラオケモードさえあれば幸せさ。だろ？

強敵への対処法

ここでは、とくに詰まりそうな敵の対処法を紹介。ちなみに、トルケマダには絶対に勝てないようになっている。

VS ジャヴァ・ウォッキー	戦えるのは樹莉のみ。敵はS攻撃とM攻撃がメインだが若干M攻撃の確率が高い。S攻撃でチクチク攻撃し、ある程度ダメージを与えたらL攻撃で一気に叩こう。なお、ここでは負けてもゲームオーバーにはならない。
VS キャット	S攻撃を仕掛けてくる確率が高いので、樹莉を使ってL攻撃をメインに戦えばOK。ただ、やたらHPが高いので苦労する。危なくなったら無理をせず、ありすに交代しよう。なお、ありすもL攻撃メインで戦った方がいい。
VS キャンサー	各攻撃をバランス良く使い分けてくるなかなかの強敵。なかでもS攻撃の攻撃力が高く連続して喰らうとかなり痛い。S攻撃を殺せるL攻撃をメインにして、麗奈と樹莉で攻めよう。M攻撃は使わない方が無難だ。
VS ルドルフ	おそらく最大の強敵。バランス良く各攻撃を使い分ける上、攻撃力もケタ外れ。若干L攻撃をしてくる確率が高いが、気休め程度。ありすのM攻撃をメインに、3人総動員で戦うこと。1人のキャラに固執していると勝てないぞ。
VS ソーン	最初の戦いはMとL攻撃が確実にヒットするので絶対負けない。本当の勝負は進化した第2段階目との戦いだ。HPの高さはケタ外れだが、攻撃はほとんどL攻撃。ありすのM攻撃でガンガン攻めろ。これに勝てばエンディングだ。

まんが／愛知県 北原健光さん

ポイントQ&A

Q：は～い、ありす（偽）です。えっとぉ、「ありす」のエクストラシナリオってどうやったら入れるんですか？
A：みゅ～。樹莉（偽）でぇ～す。それはねぇ、わっかりませ～ん！ なんちて～。ホントはねぇ、2話で由香ちゃんにサインしてあげればいいの～。こんなこともわからないってぇ、あんたバカぁ～？ なんちてぇ～。みゅ～。

©KOEI ©1996 TONKINHOUSE

三國志V

●発売日／97年2月14日●価格／¥9,800●メーカー／光栄●ジャンル／SLG●MC／4ブロック

歴史を越え、大陸の覇者となれ！

練り込まれたシステムで、ファンも多い『三國志』シリーズ。このゲームはその第5作目。武将同士の相性や命令コマンドも増え、より充実したシステムになった。新要素の解説を中心に、中国大陸を統一するためのポイントを伝授するぞ。

●このゲームの基本システムをマスターしよう

この『V』での武将の能力には、従来の武力や知力といったパラメータのほかに、名声、勇名、経験値というパラメータが加わった。この3つは、それぞれ特定の行動をとることにより上昇していく。どうすれば上がっていくのかは、下にまとめてあるので、ぜひ参考にしてほしい。

これらのパラメータが低いうちは、どんなに武力の高い武将でも、本来の能力を発揮しない。気に入った武将はちゃんと育ててあげよう。

▲自分の配下武将の能力には、つねに目を光らせておこう。

『V』で重要なパラメータは3つ

名声

君主専用のパラメータ。この数値を上げることにより、1カ月に命令できるコマンドの回数が増えるのだ。最初は3回だが、最大値の999になると、9回も命令できる。巡察などのコマンドで上げよう。

勇名

この数値が上がると、配下の武将をより高い地位に任命することができる。位の高さによって、指揮できる兵士の数が増えていく。結果、国の軍事力アップにつながるのだ。修行コマンドで上げよう。

経験値

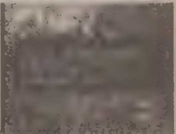
この数値が上がると、最大6つまでの特殊能力を覚えるのだ。これらの能力は、おもに戦争時に発揮される。とくに火計や妖術などの計略は、不利な状況をも覆すほどの威力を持っているのだ。

修行&巡察とは？

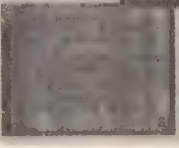
左で述べた通り、勇名や経験値といったパラメータはかなり重要。それらのパラメータを上げるのにもっとも早い方法が、修行と巡察なのだ。

1年間配下の武将に旅をさせる修行は、帰って来たときパワーアップするだけではなく、アイテムを見つける場合もあるので、毎年必ず誰かに実行させるようにしよう。

巡察は名声を上げるために有効なコマンド。在野武将に会うこともあるので、できるだけ君主自らが行うのがいい。盗賊退治のイベントに出会えたらラッキー。必ず退治するようにしよう。



▲巡察中にはいろいろなイベントが待っているぞ



◀修行中の武将はちゃんと、近況を知らせてくるのだ

黄昏のオード
~ODE TO THE SUNSET ERA~

●発売日／96年12月27日●価格／¥5,300●メーカー／トンキンハウス●ジャンル／RPG●MC／1ブロック

主人公の「歌」が鍵なのだ！

プレイヤーが作詞した歌を主人公が声つきで歌ってくれる「歌魔法システム」がウリの『黄昏のオード』。実際のゲームでも歌魔法は重要な鍵になっている。いっぺんやったらクセになるこのシステムは、一度は触れておく価値ありだ。

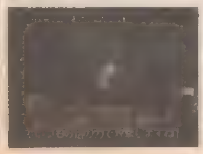
◉SPの回復アイテムは多めに持っておこう

このゲームで魔法の効果を持つ「歌」が歌えるのは主人公だけ。従って、戦闘中に敵全体にダメージを与えるなどの特殊な攻撃は、すべて主人公の歌でまかなう（一応仲間も必殺技を持っているけど、それらはランダムで使ってくれる不特定なもの）。いきおい、歌の使用に必要なSPが切れると戦力がかなり落ちるので、のどあめなどのSP回復アイテムは豊富に用意しておこう。

▶ダンジョン探索など、長い冒険に出向くときには特に必須。

◉仲間キャラクターの雇用はよく考えて

最大4人のパーティが組めるこのゲームでは、人数的に仲間が不足している場合、雇用所で仲間を雇うことができる。ここで仲間にするキャラ選択の基準になるのは、能力はもちろんだが、もう1つは容姿。そのどちらを優先するかはプレイヤーによりけりだろう。キャラクターの容姿は仲間にしてみるまでわからないが、能力については雇用所の案内人に話しかけると、おおまかな特徴を教えてくれる。参考にするといい。

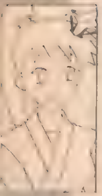


◀案内人から得た情報をもとに、仲間にするキャラクターを選ぼう。

◉「謎の歌」の有効活用法

ゲーム前半で手に入る「謎の歌」は、戦闘中に使うとランダムでさまざまな効果を発揮するギャンブル性の強い歌だ。ただ、消費SPは2とお手頃で、パーティに被害をおよぼすことはなく、パーティにとって非常にいい効果を得られることが少なからずあるという、考えようによっては非常にリーズナブルな逸品でもある。しかもこの歌は、選択→キャンセルを繰り返して効果の対象を選ぶことによって、任意にとはいかないまでも効果をある程度限定することが可能なのだ。大まかに言えば、味方を効果の対象に選んだ場合は攻撃力上昇などのステータスアップか、HP回復系の効果が現れやすい。敵を選んだ場合はその逆で、ステータスをダウンさせたり、魔法属性のダメージを与えることが多いぞ。

◀▲謎の歌を選択してキャンセルし、再び謎の歌を選択。これを繰り返すと、効果の対象が「味方全体」や「敵全体」といった感じに変化する。味方にかけると主に回復、敵の場合は主に攻撃の効果を発揮するぞ



まんが／福井県　和泉未央さん

ポイントQ&A

Q：「黄昏のオード」で通常攻撃が効かないアンデッド系の敵に手こずっています。何か対策はありませんか？
A：主人公の歌でしかダメージを与えられないアンデッド系の敵は、なかなかの強敵。だが敵を一撃で倒せるアイテムの「聖水」には非常に弱い。聖水をたっぷり持っておけば戦闘はかなり楽になるぞ。

デストラクションダービー2

●発売日／97年2月21日●価格／¥5,800●メーカー／SCEI●ジャンル／RCG●MC／1ブロック

生きてるうちに暴れるのだ！

洋ゲーならではの熱いレースが楽しめるこのゲーム。自分の車を他人の車にぶつけてスピンさせ、ポイントを稼ぐのだ。今回はレッキングレーシングのモードで高得点を出すコツを紹介していこう。スピード狂もチキン野郎も必見！

◉走りの基本を身につけよう

コーナリングはイン側をキープするのが鉄則。コーナーでアウトに膨らむと、ほかの車がイン側から突っ込んできてダメージを受けてしまうからだ。アクセルワークだけで抜けられるコーナーも多いが、確実にイン側を走るためにはパワースライドを身につけたい。コーナーに入ったら、アクセルを踏み込んだままブレーキを一瞬叩く。ボタンを押すんじゃなく、叩く感じがポイントだ。練習しよう。

▶ジャンプは安全第一。ナナメに突っ込んでしまうと、まともな着地は不可能。

◉自車のダメージを把握せよ

画面右下のダメージ表示は、つねにチェックしておこう。ダメージを受けやすいのは、やはりフロント部分。エンジンが煙を上げたら、コーナーはスピードを落として慎重に。停止してもいいから、壁に突っ込むのだけは避けよう。リア部分はダメージを受けて後ろのタイヤが外れるのが怖い。片輪がブッ飛んだら当然まっすぐ走ることはできなくなるし、両輪外れたら歩くスピードよりも遅くなってしまう。しかも外れたタイヤはピットに入ってももとに戻らないのだ。そしてサイド部分のダメージもハンドリングに影響してくる。タイヤが外れたときと同様、まっすぐ走れなくなってしまうので要注意だ。

◉ぶつけるか？　ぶつけられるか？

敵車をスピンさせるには、コーナーの出入り口またはコーナリング中に、イン側から敵車のリアをめがけてぶつけるのが確実。こまめに加速しつつ狙いをつけよう。どこか1カ所でも完全に壊れたら、ほかがダメージゼロでもレースは終了してしまう。得点も当然そこでストップ。そんな悔しさを味わいたくなければ、ダメージをまんべんなく受けることを心がけたい。リタイアするのは全身がボロボロになったときだけにしよう。フロントがダメージを受けたらバックで走ること。ハンドリングが逆になるので最初は戸惑うが、すぐに慣れる。バックで走るのに慣れれば、自車が回転して後ろ向きになっても、そのまま走れるのでタイムも縮まるはず。

フロントとリアが大ダメージを受けて走れなくなっても、サイドは比較的大丈夫なことが多い。そんなときは自車をコースに横向きに置いて待てば、敵車が勝手に突っ込んできてスピンしてくれる。上手くいけば自分からぶつけるより得点が稼げることも多い。ピットインのタイミングも計算して、少しでも寿命を延ばそう。生きてるうちに稼げるだけ稼ぐのだ。

▲さあピットイン！　でも実はバックでピットインしても、修理してもらえないのだ。悲しい……

マジカルホッパーズ

●発売日／97年2月28日●価格／¥6,800●メーカー／バンダイ●ジャンル／ACT●MC／なし

DPS特製パスワード→GEDOFMKE

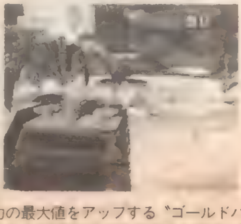
このパスワードを入力すれば、全21面がどれでも選べて、体力の最大値7、ファイヤーボール装備、残り人数20でプレイ可能だ（ちなみに、この状態ではゴールドハートのアイテムはすべて獲得ずみのため、もう出現しないぞ）。

激難の全21面のクリアを目指せ

このACTは超激難だけれど、ここで紹介している攻略があれば、光が見えてくる可能性アリ。行き詰まっていた人は、ぜひ参考にしてみてね。なお、使用するキャラはジャンプ力に優れたグッピーちゃんがオススメだぞ。

◉ボス(全3匹)との戦い方

各ボスは、それぞれダメージを与える方法を見つけ出さないと倒すことができない。最初のボスは、炎のともったスプーン状のシカケを踏みつけて、火の玉を3回ボスに当ててやろう。2匹目のボスは、設置されたレバーの横を通ってから風船の上に飛び下りて、特大ジャンプをする。このジャンプを利用して、ボスの頭を5回踏みつければ倒せるぞ。最終ボスは、①赤いカプセル4つを破壊する、②タイミングよくスイッチを踏む（中央の砲台からレーザーが発射されるので、これをボスに10発当てる）、という手順でOK。中央の砲台のエネルギーが切れたら、スイッチの反対側上空にある三角形のオブジェの間をくぐりぬけよう。これでエネルギーを充填することができるのだ。



▶ちなみに最終ボスの光線は、ボスをスイッチ越しに見るような位置なら安全。

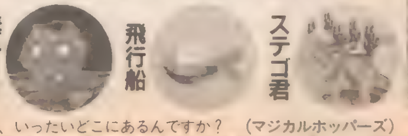
◉地形のシカケも利用せよ

レベル7にある〝丸い岩〟やレベル11にある〝丸い木〟は、押したり乗ったりすることで動かせるぞ。これを利用すると、触れるとダメージを受けてしまうエリアを安全に渡ったり、敵キャラを踏み潰して倒したりすることもできる。こんなシカケはほかにもあるので、探してみよう。

▲丸い木は移動手段だけではなく、攻撃手段としても利用できる優れモノなのだ。

◉踏みつけられない敵キャラ

踏みつけ攻撃は、単なる攻撃手段としてだけではなく、ジャンプの足場の確保にも一役かってくれるので、使いこなせれば非常に心強い味方となってくれるだろう。ただし、下で紹介しているようなザコキャラには踏みつけが通用しないので、くれぐれも注意すること。これらのキャラが登場するステージには、できるだけ魔法を装備した状態で臨むようにしよう（ちなみに、サイに変身しているときなら、勢いよく横から体当たりすることでステゴ君を倒すこともできるぞ。覚えておこう）。



ポイントQ&A

Q：体力の最大値をアップする〝ゴールドハート〟って、いったいどこにあるんですか？　（マジカルホッパーズ）

A：レベル3（終盤の城の手前で上の通路へ）、レベル5（終盤で岩のトンネルを1個も壊さずに進む）、レベル10（葉っぱの足場の先）、レベル13（ボイラーの奥）、レベル16（ゴール手前で気流を使って上へ）の全5カ所だ

Published under licence from PSYGNOSIS LIMITED. C.1996 PSYGNOSIS LIMITED.PSYGNOSIS TM and Destruction Derby TM are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission.
All rights reserved. This product is produced under license from Crystal Dynamics.(C Crystal Dynamics 1996.All rights reserved.Crystal Dynamics is a trademarks of Crystal Daynamics. C BANDAI 1997

まんが／滋賀県　ごちうりさん

ルパン三世　カリオストロの城
—再会—

●発売日／97年1月10日●価格／¥6,800●メーカー／アスミック・東北新社●ジャンル／AVG●MC／1ブロック

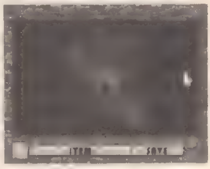
立派なルパン一味になる方法

画面上のいろいろなところをクリックして、ストーリーを進めていくAVG。ここでは、一度ハマるとなかなか抜け出せない2つの謎解きと、ワンポイントアドバイスをお贈りしよう。これさえ読めば絶対エンディングを見られるのだ！

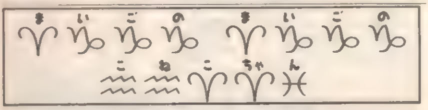
◉噴水の部屋から出るためには？

プレイヤーの分身である主人公は、カリオストロ城に進入すると、まず噴水にたどり着く。ここには、たまたま銭形警部が見回りに来ており、彼は主人公がいるとも知らず、噴水の部屋から外に出るための暗号をドアの操作盤に入力して出ていってしまった。

この暗号はメロディになっている。つまり、銭形警部と同じメロディを奏でれば部屋から出られるというワケ。下にをボタンを押す順番を掲載するぞ。



▲銭形警部と同じようにボタンを押していこう。

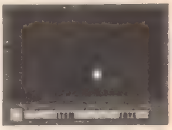


クラリス金貨の探し方？

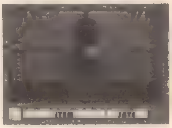
いろいろなところに落ちているクラリス金貨。これがある場所は、手のひら形のカーソルの形が変わるのだ。つまり、画面の隅々までカーソルを動かせば金貨の位置がわかるというワケ。金貨は地面に落ちていることもあるので、丹念に探していこう。

◉レコードプレーヤーはどこに置く？

ゲーム後半、カリオストロ伯爵の部屋に入った主人公と峰不二子は、伯爵の肉声が入ったレコードと、レコードプレーヤーを発見する。実はこのレコードが、宝物室への道を開くカギなのだ。そして、これをどこで使えばいいのかといえば、それはズバリ〝伯爵の部屋の前にあるテーブルの上〟。そう、主人公や不二子が「なんのスペースなのか？」と悩んでいたあの場所だ。ここのテーブルにレコードプレーヤーを置いてレコードを再生すれば、みごと宝物室へ行けるようになるぞ。

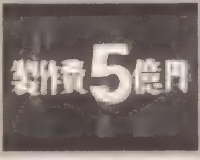


▲伯爵の部屋でレコードプレーヤーを発見！



▲レコードプレーヤーはここで使えばいいのだ。

こんなお楽しみも！



1回ゲームを最後までプレイすれば、いろいろなお楽しみが増えるぞ。例えば、左は「劇場版の予告編」のムービー。これがまるごと見られたりするワケ。このほかにもデータベースなど、いろいろ詰まっているのだ。

レイ・トレーサー

●発売日／97年1月17日●価格／¥5,800●メーカー／タイトー●ジャンル／RCG●MC／1ブロック

体当たりでターゲットを粉砕せよ

『レイ・トレーサー』は、体当たりがウリという豪快なRCGだけれど、コツがつかめないと行き詰まってしまいがちな一面も持ち合わせている。そこで、メインのチェイスモードを中心に攻略をお届けするので、しっかりとチェックしてね。

◉ニトロの使いどころを研究

チェイスモードで頼りになるニトロは、敵に接触する直前に、必要なだけ小刻みに使ってあげると効果的だ。体当たりは敵本体のド真ん中を狙って行う方が効果的だけれど、この場合マイカーは大きくスピードダウンしてしまう。そこで、タイミングよくニトロを使って減速を軽減させれば、後ろから連続的にガンガン当てることも可能なのだ。

▶加速アイテムのニトロは、敵に接触する直前に使おう。

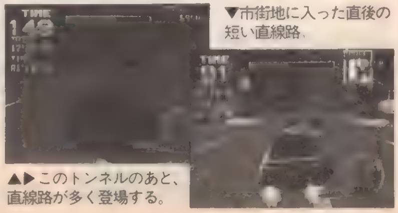
頼もしい隠しカーをゲットせよ！

チェイスモード（ノーマル以上）で、コンティニューを使わずにすべての車でクリアすると、隠しカーの「ヴェスタル」が使用可能になる。また、これを使ってさらにコンティニューなしでクリアすれば「ブラックヴェスタル」か使用可能になるぞ。ちなみに、最初から使える車の中では、体当たりしたときの攻撃力が高いバッファロウ（緑）が一番クリアしやすいので、初心者はバッファロウで十分に腕を磨いてから、ほかの車でチャレンジするようにしてみよう。また、どの車を選んだ場合も、オートマ車よりもマニュアル車の方がトップスピードが速いので、その点もお見逃しなく。

◉最強の敵〝カイザー〟を攻略

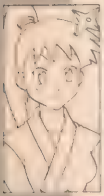
チェイスモードでは、ターゲットに対してカーブでの攻撃がしにくいものだけれど、最終ボスのカイザーではとくにその傾向がある。対カイザー戦でのカーブ地点はひたすら安全に抜けることを優先させ、攻撃は直線路だけで行った方が無難だぞ。主な攻撃チャンスのポイントは、下の写真で紹介してみたので、実際にプレイして確認しておこう。また、カーブではアウト・イン・アウトをするよりも、ひたすらインベタを狙った方が、カイザーとの距離を縮めやすくなるぞ。基本的に、ターゲット車が攻撃をしかけてきたときに体当たりすると、その攻撃をキャンセルさせられるのだ。これはカイザー戦でも応用できる。ヤツは、周回コースの特定の場所で爆発的な加速を使ってくるので、その直前に体当たりをしてみよう。成功すれば、急加速を封じることが可能で、攻撃チャンスもグッと増やせるぞ。あとはプレイヤーの腕次第なので、以上を参考にがんばってみよう。

ここが攻撃のチャンス



▼市街地に入った直後の短い直線路。

▲▶このトンネルのあと、直線路が多く登場する。



まんが／北海道　早川光希さん

ポイントQ&A

Q：「レイ・トレーサー」のチェイスモードで、ターゲットの横から体当たりしようとしても、できないのですが…。
A：ターゲットは、プレイヤーと距離が離れたらスピードが落ちるし、接近すると極端に加速するようにプログラムされている。ターゲットの横に並ぶことは不可能なので、真後ろからガンガン体当たりするしかないのだ。

©モンキーパンチ・TMS・NTV ©1997アスミック／東北新社 ©TAITO CORP.1996

F1チーム育成シミュレーション
F1 GRAND PRIX1996

●発売日／97年1月17日●価格／¥6,800●メーカー／ココナッツジャパンエンターテイメント●ジャンル／SLG●MC／1ブロック

予選でのセッティングを極めろ

予選のセッティングは、レース前の秘書のアドバイスとその日の天候をもとに実行しよう。直線が長い高速重視のコースはフロント＆リアウイングを寝かせてギア比を大きくし、中低速重視のコースなら、その逆に設定するのが基本。ガソリンの量を減らしてマシンを軽くするのも忘れずに。

▲最初は、ウイングとサスはフロント、リアとも同数値に。あとで微調整しやすいからだ。

ドライバーの意見を参考に

ベストなセッティングで本戦に望むためのポイント、それは2台のマシンのセッティングを少しずつ変えてコースへ出すことだ。そうすればピットに戻したときのドライバーのコメントに違いが出て、2台とも同じ設定でコースに出すよりははるかにベストセッティングに持っていきやすくなるぞ。

▲何度もピットインさせてセッティングを繰り返そう。

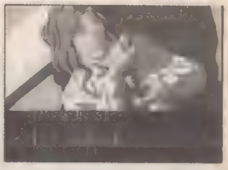
金田一少年の事件簿
悲報島・新たなる惨劇

●発売日／96年11月29日●価格／¥5,800●メーカー／講談社●ジャンル／推理AVG●MC／1ブロック

事件解決のためのヒント

◉すみずみまで探索すること

このゲームで探索できる時間帯は午前中と午後の夕食時までと限られている。しかも事件のヒントとなる事柄を見逃すと、正しく推理できずにゲームオーバー…なんてこともあるので、探索はしつこいくらい念入りに。とくに入り江を発見していなかったり、灯妙の小屋にあるメモを読んでいないと致命的。また、図書室に足を運ぶことも忘れずに。



▲じっくりチェックしていけば、徐々に事件の謎が明らかに。

◉現場検証は念入りに行おう

犯行現場を検証することは、事件を推理し解明していくうえでもっとも重要な行動の1つ。推理シーンでスムーズに犯行手口を解明できるかは、現場検証で調べたことをいかに正確に覚えられるかにかかっている。念入りに調べて、調べ残しがないようにしよう。事件の捜査に調べすぎという言葉はないのだ。

◀何度も調べれば、巧妙なトリックを暴くことができるのだ

ゲゲゲの鬼太郎

●発売日／97年1月24日●価格／¥6,800●メーカー／バンダイ●ジャンル／AVG●MC／1ブロック

ベストエンディングへの道

ベストエンディングを見るためのポイントをいくつか紹介するぞ。まずは学校編。1－A教室に先生を閉じ込めたあと、3－Bでカラスに呼びかけておこう。良子に襲われてからはすぐに美術室に行かないで、視聴覚室でカメラ、視聴覚準備室でフィルム、家庭科室1できれいな雑巾を入手し、それから向かえばOKだ。次にゲゲゲの森。治癒の実の取り方を聞いたらお地蔵さんの前に行こう。左からきなこ団子、団子、よもぎ団子の順で供えるとワープするぞ。最後に肉人形編のトラップ部屋。下図を参考にカギを差し込めばOK。

▲きなこ団子は黄色、団子は白、よもぎ団子は緑色に…と覚えておけば間違えないはず。これで治癒の実までワープできるぞ。

SimCity2000

●発売日／96年12月20日●価格／¥5,800●メーカー／アートディンク●ジャンル／SLG●MC／2ブロック

ゲーム序盤の都市発展の進め方

「Sim」シリーズは欠かさずプレイしてきた百戦錬磨のシムプレイヤーならともかくとして、このゲームで初めて市長を体験する人は、最初に何をすればいいのかもわからず割ととまどってしまうもの。そこで、ゲーム開始時の何もない状態から、都市の発展が始まるまでの手順を解説しよう。まず最初にやるべきことは、地区を設定するための場所選び。これは近くに水源のある、起伏のない30×30以上の土地が望ましい。手頃な場所を見つけたら、ブルドーザーで地形を平坦にして建物が建設できる状態にする。次に工業地区と住宅地区を設定（どちらも高密度がオススメ）し、2つの地区を鉄道や道路などの交通機関で結ぶ。そして、両方の地区に発電所から電力を供給すると、工業地区の発展が始まるのだ！

◀工業地区の発展にともない、住宅地区も発展を始める。水源の水質を調べて、施設や住宅に水の供給を開始しよう。これから忙しくなるぞ。

まんが／鳥取県 ひめがみはつせさん

ポイントQ&A

Q：『SimCity2000』で、工業地区の公害に対応しきれず困っています。いい対処法はありませんか？

A：工業地区で発生する公害は、都市条例の汚染削減政策を早めに制定しておくとかなり抑制できる。発生してからの対処は難しいので、事前に対策を講じておいた方がいいのだ。駐車違反の罰金制度も公害の抑制には有効だ。

(C)1996 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT.Licensed by FOCA to Fuji Television. (C)水木プロ・東映動画 (C)BANDAI 1997
(C)金成陽三郎／さとうふみや 週刊少年マガジン (C)講談社 (C)1996 by Artdink
(C)1996 SimCity 2000 and Maxi's are registered trademarks of Maxi's,Inc.All rights reserved worldwide.

新日本プロレスリング 闘魂烈伝2

●発売日／96年12月20日●価格／¥5,800●メーカー／トミー●ジャンル／SPG●MC／1ブロック

これが特殊技のリストだ！

コマンドはノーマル状態を「ノ」、Lグロッキー状態を「Lグ」と略している（取扱説明書参照）。以下の技はボタンを追加入力することで技が変化する。フライングメイヤー中に⓪でスリーパーホールド、⊗でサッカーボールキック。ショルダー・アームブリーカー中に⊗でエルボースタンプ。スリーパーホールド中に⓪でドラゴンスリーパー。ロメロ・スペシャル中に⓪でカベルナリア。

アントニオ猪木（ストロング）
足浮きジャーマンスープレックスホールド
バック○／Lグ ※闘魂ラッシュ時のみ

藤波 辰爾
フルネルソン
近距離△／ノ／✚あり ※実時間1分以内に50%の確率で
雪崩式リングイン
タッグ時にリングインする ※最初のタッチ時のみ

武藤 敬司
ドラゴンスクリュー
※ケンカキック、ローキックなどの打撃技にストレッチ技で勝つ

獣神サンダー・ライガー &バトル・ライガー
スターダスト・プレス
トップロープ⊗（仰向け／ロープ）／リング内 ※闘魂ラッシュ時のみ

小島 聡
対戦相手のアピールを真似する
アピール／✚あり

ワイルド・ペガサス& ペガサス・キッド
垂直落下式ダイビングヘッドバット
トップロープ⊗（仰向け／コーナー）／リング内 ※相手HPが50%以下。1回のみ

馳 浩
ジャイアント・スイング
ダウン脚部△（仰向け） ※相手HPが50%以下。1回のみ
裏S.T.F
ダウン脚部△（うつぶせ） ※相手HPが50%以下。1回のみ

タイガーマスク
タイガー・トルネード・スペシャル
トップ⊗（仰向け／ロープ）／リング内 ※闘魂ラッシュ時のみ

スターウォーズ レベルアサルトⅡ

●発売日／96年12月27日●価格／¥5,800●メーカー／BPS●ジャンル／3DSTG●MC／1ブロック

最終エリアステージ10の突破法

さっそくステージ10の突破法を紹介しよう。最初の通路を抜けたら迫ってくるクレーンに対し、照準を下に移動。続いて上、左、下、上、最後は左上に動かして障害物を避ける。工場を出た直後のクレーンは上だ。2つ目の工場の入口でクレーンが上方から迫ってくる。下に照準を動かして避けよう。工場に入ったら照準を画面中央に置いて動かさない。これでノーダメージで抜けられる。工場を出た直後のクレーンは上。3つ目の工場の手前で迫ってくるクレーンも上だ。工場に入ったら、まずは上。続いて右、下、左上、下と順に照準を移動。最後は左上だ。

◀指定方向に照準を動かし障害物を回避。

◉ラストの赤いレーザーは大きく避けろ

赤いレーザーが照射されているゾーンが最終地点。ここに入ったら赤いレーザーを避けるべく、まずは左上。そして右上、左下の順にゆっくりと照準を移動させること。そのあとは周囲を固める3本の柱に付いている砲台を破壊しながら進んでいこう。レーザーの根本までたどり着くことができればクリアとなる。最後まで気を抜くな！

▶赤いレーザーに触れると大ダメージだ

ステークスウィナー G1制覇への道

●発売日／96年12月6日●価格／¥5,800●メーカー／ザウルス●ジャンル／SPG●MC／3ブロック

序盤のオススメ配合はコレだ!!

1000万円を元手に種付けからスタートするPS版は、他の馬ゲーにもいえることだが、やはり最初が肝心。安い配合でいかに活躍馬を出すか、ということが序盤の焦点となる。まず、オススメの繁殖牝馬はオンワードナンシーとシーホークヨシオカ。クラシックディスタンスの距離適性とパラメータ（スピード4、スタミナ3、ガッツ4）のバランスの良さが魅力だ。配合はオンワードナンシー×サクラショウリorサクラチヨノオーでグレイソブリンのクロス。シーホークヨシオカ×サクラユタカオーorサクラロータリーでプリンスリーギフトのクロスが発生する。ともにスピードアップの効果があり、仔馬が生まれたらパラメータの数値を確認しよう。スピード、スタミナ、ガッツがオール7ぐらいなら、重賞の1つや2つは確実に取れるハズ。また、シスタートウショウ×サクラチヨノオーの仔で短距離重賞をガンガン勝ちまくるのもいい。レースでの戦法は脚質にこだわらず、先行抜け出しのパターンが最も有効だ。

▶仔馬の能力は、ある程度ランダムなので、気にいった能力値になるまでリセットを繰り返そう。

タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー

●発売日／96年11月29日●価格／¥5,800●メーカー／バンプレスト●ジャンル／STG●MC／1ブロック

全ステージに通じる3つのお約束

▲ローリング中の無敵時間をうまく活用すること。

その1◉ローリングするベシ！

✚キーの左右どちらかを押しながらL1、R1のいずれかを押すと、✚キーの方向に対応して左右にローリングする。ローリング中は無敵なので（「ザザッ」というSEの間のみ）、これを使って、敵の弾を避けていこう。

その2◉ドクロ爆弾の使い方

広範囲にダメージを与えられるドクロ爆弾は無限に使用可能。これはボタンを押してセットしてから、もう一度ボタンを押すと、発射する。ただし、ドクロ爆弾をセットしているとローリングができないので注意。

▲ドクロ爆弾は一度セットしないと発射できない。

その3◉ドクロストンを調節

ドクロストンを100個集めると、自機が巨大メカとなって無敵になる。ほとんどの巨大メカは前方しか攻撃できないが、その攻撃力は絶大。ボス戦で100個になるように調整して、ドクロストンを取っていこう。

▲巨大メカで攻撃すればボスもあっという間だ。

まんが／大阪府 長村アキさん

©NJPW ©1996 TOMY ©yuke's ©Rebel Assault Ⅱ: The Hidden Empire TM and© 1995 Lucasfilm Ltd.All Rights Reserved.Used Under Authorization.Star Wars and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd.BPS logo© 1996 Bullet-Proof Software,Inc.©ザウルス©タツノコプロ©バンプレ企画 1996©BANPRESTO 1996

ポイントQ&A

Q：「ボカンと一発！ドロンボー」にはオリジナルメカが3体出てきますが、そのなかで一番使えるのは？
A：ドロンボー一味の顔がモチーフになっている3体のメカ。一番使えるのはボヤッキーの顔がモチーフとなっている「ボヤッキーカー」だ。最強状態だと、極太レーザー×2と前方の弾を防ぐバリアがつき、かなり役に立つぞ。

ⒸTAKARA CO.,LTD 1996 Ⓒ1996 RIGHT STUFF
ⒸATLUS ⒸアストロビジョンⒸ1996ⒸRACDYM 1996

DX億万長者ゲーム

●発売日／96年12月6日●価格／¥5,800●メーカー／タカラ●ジャンル／ETC●MC／1ブロック

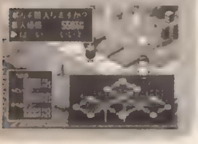
対戦プレイを勝ち抜くコツ

どんなものであれ、対戦ゲームは楽しいよね。このゲームも例外ではなく、多人数でプレイするとかなり熱い。

ゲームの目的は、プレイヤーが国際企業家となって、ルーレットでマップを巡り都市の購入や増資、株などで資金を増やしていくのだ。ここでは、「楽しく対戦プレイをしたいけど、友だちには負けたくない」という人のために、このゲームで勝つためのポイントを紹介しよう。

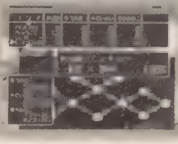
土地を手に入れよう

なにをおいてもまずは土地。ほかのキャラが自分の土地に止まると、お金をもらえるのだ。また、同じエリアを買い占めると価値が上がり、株価も上がる。土地がないと、後半戦がツラくなってくるぞ。



株で大もうけ

株はそのエリアを増資すると価値が上がる。基本的には、自分の土地が多いエリアのものを買おう。また、他人のエリアの株でも全体の51％を所有している場合に、そのエリアの特等地を奪い取れるぞ。



いまどきのバンパイア
〜BLOODY BRIDE〜

●発売日／96年12月27日●価格／¥6,800●メーカー／アトラス●ジャンル／恋愛育成SLG●MC／1ブロック

超期間限定のデートスポットを攻略

プラチナオーラを持つ女の子たちとの愛を育むために欠かせない「デート」には、段階を踏んで親密になっていくノーマルデートと、特定の条件を満たすと発生するイベントデートの2種類がある。イベントデートでは、普段は見ることのできない女の子たちの浴衣姿や水着姿などが見られてラッキー！　ここでは夏と冬に用意されているイベントデートの発生条件を紹介しよう。

夏祭り、プール&海

夏のイベントデートは、夏祭りとプールと海。夏祭りは1年目の8月26日、2年目の8月31日、3年目の8月30日の夜にデートの約束をすれば発生。プールと海は1年目の8月11・18日、2年目の8月10・17日、3年目の8月9・16日の昼にデートをすれば発生する。

スキーイベント

冬のイベントデートはスキー　白銀のゲレンデで、女の子との甘〜い恋人同士の雰囲気を満喫できちゃうのだ　発生条件は2年目の2月2日、3年目の2月8日、4年目の2月7日の昼にデートの約束をとりつけること。彼女との恋が、これでまた1歩前進だ！

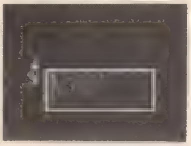
ブルーフォレスト物語
〜風の封印〜

●発売日／96年12月6日●価格／¥5,800●メーカー／ライトスタッフ●ジャンル／RPG●MC／1ブロック

プレイがラクになる方法教えます

◉隠しダンジョンで最強武器を

最強武器が手に入る隠しダンジョンは全部で3カ所。スタート地点そばの川辺の村から山脈沿いに南下したところ、風の平原でおさびしやまに向かう分かれ道を右折した空き地、ランカル島のマーラサキーの近くの岬の先端、これらの場所に隠しダンジョンがあるぞ。ダンジョン内では256分の1の確率で「番人」と「番犬」が出現し、見事勝利できれば256分の1の確率でスズナの最強武器である「番人の手袋」が手に入るのだ。これで冒険がグ〜ッとラクになるハズ。



▲65536分の1の確率で最強武器が手に入るぞ。

◉お地蔵様におむすびを供えよう

イステアと風の平原の街道に立っているすべてのお地蔵様に、宿屋でもらえるおむすびを供えると、超おむすびがもらえる。食べると梅干しの種が手に入るので、これをエテルシア場内の梅の木に植えると、「天神の剣」が手に入るのだ。

◀宿屋に泊まっておむすびをもらい、お地蔵様に供えよう。

HEAVEN'S GATE

●発売日／96年12月13日●価格／¥5,800●メーカー／アトラス●ジャンル／対戦ACT●MC／1ブロック

隠しキャラでLet'sプレイ！

天井を使った多角的な攻撃が新しい、3D格闘ゲーム『ヘヴンズゲート』。使えるキャラクターは、どいつも個性的なヤツばかり。さて、ここではそんなキャラ以上に個性的なボスキャラから、あの『豪血寺2』のクララまでの、全隠しキャラの使用方法を伝授するぞ。クララとサラリーマン以外のキャラを使うには、ちょっと条件がムズかしいけど、ぜひチャレンジしてほしい。より熱い戦いが楽しめるハズだ。

▲あの「ワガママ魔法少女」クララちゃんも登場！

隠しキャラ出現条件

GEEZER	「アーケードモード」で、GEEZERを倒せば使用可能になる。
UNKNOWN	「アーケードモード」で、UNKNOWNを倒せば使用可能になる。
DYBYD	「アーケードモード」または、「タフガイモード」で、ササをパーフェクト（1ラウンドも取られずに）で倒しDYBYDを倒すと使用可能。
クララ	「アーケードモード」のキャラ選択画面で、✚上、下、下、L1＋L2、ⓧと入力。
サラリーマン	「バーサスモード」のキャラ選択画面で、✚左、右、上、下、R1＋R2、ⓧと入力。

まんが／岐阜県　田中将司さん

ポイントQ&A

Q：『ヘヴンズゲート』で、ソウルパワーというのがありますが、このときどんな攻撃をするのがいいのですか？
A：ソウルパワーを解放しているときは、ソウルパワー攻撃（超必殺技）が出せるだけでなく、攻撃力も上がるのだ。そのため、通常のコンボにソウルパワー攻撃を組み込む方法がベストな戦法だろう。

HAUNTEDじゃんくしょん

●発売日／97年1月17日●価格／¥5,800●メーカー／メディアワークス●ジャンル／PZG●MC／1ブロック

本物の聖徒会バッジの見分け方

このゲームでは後半のステージになると、ダミーの聖徒会バッジが出現してクリアが非常に困難になる。苦労の末にバッジを消したのに、それがダミーだったときにはガックリしてしまうよね。そこで、ここでは本物の聖徒会バッジを簡単に見分ける方法を伝授するぞ。やり方はいたって簡単。これと目星をつけた聖徒会バッジに同色のボールをくっつけて、あと1個ボールをくっつければ消えるリーチ状態になる。このとき、バッジに「聖」の文字が現れれば、それは本物の聖徒会バッジなのだ。ただし、本物の聖徒会バッジがメッキされていた場合、この方法を使っても見分けることはできない。そのときはバッジのメッキをはがしてから、また同じ方法を試してみればいい。簡単な知識だけど、覚えておけばダミーのバッジを消して悲しい思いをすることはなくなるハズだぞ。

◀▲バッジにピカピカと光る「聖」の文字が！ 本物の聖徒会バッジはこれだ!! 速攻で消してステージをクリアしてしまおう。

魔法少女プリティサミー PART1 in the Earth

●発売日／96年12月27日●価格／¥6,800●メーカー／パイオニアLDC●ジャンル／AVG●MC／4ブロック

すべてのプリティストーンをGET!

全編に痛快ギャグが満載のAVG『魔法少女プリティサミー』。実はこのゲームのストーリーには「プリティストーン」と呼ばれる隠しアイテムが7つ存在している。このプリティストーンは、ストーリー中の特定のポイントである条件を満たすとゲットできる。そして、後編のパート2に隠されているものと合わせて14個を集めると（パート1で集めたプリティストーンの数は、パート2にコンバート可能）、パート2のクリア時に登場キャラクターたちのエピローグやグラフィック集が見られるおまけモードに入れるのだ。パート1に隠されている7つの入手方法は下のリストの通りだぞ。

全プリティストーンの入手方法リスト

1つ目	23話の砂沙美と美紗緒が店番をしている場面で、「イキの良いCDが……」のセリフのあと“行動”を5回選ぶ。
2つ目	23話の勝仁が来た場面で、「お土産はどこ?」というセリフのあと“見る”の選択肢を4回選ぶ。
3つ目	23話の砂沙美が大人の女に変身しようとする場面で“モ○ダイバーに変身”を2回選びモルダイバー2号を倒す。
4つ目	24話の砂沙美が「あと5分」と寝ぼける場面で“考える”のコマンドを9回選択する。
5つ目	24話の登校中の場面で“近道をする”を選び、路地に迷い込んだら“話す”と“見る”を選んでから“行動”を13回選ぶ。
6つ目	24話の教室に入った場面で“話す”を5回選択する。5人目のクラスメートとの会話でプリティストーンをゲット。
7つ目	24話の屋上の場面で“火星を探す”を選択し、ア○テージを倒す。敵はかなり手強いので心してかかること。

リアルバウト餓狼伝説

●発売日／97年1月10日●価格／¥5,800●メーカー／SNK●ジャンル／対戦ACT●MC／1ブロック

全キャラオススメコンビネーションアーツ紹介

特定の攻撃を順に出していくことで、繰り出すことのできる華麗な連続技、コンビネーションアーツ。各キャラは、いろいろなコンビネーションを持っている。ここでは、各キャラの最も使えるであろう、コンビネーションアーツを紹介しよう。なかには技の最後に必殺技を出すことによって、より強力な連続攻撃になるものもある。

下の表を参考にして、自分なりのコンビネーションアーツを見つけ出し、友だちに差をつけよう。

キャラ	コンビネーションアーツ
テリー・ボガード	[illegible]・[illegible]・→+○
アンディ・ボガード	○・○・○・○・→+○
ジョー東	←+×・○・○・○・○
不知火舞	[illegible]・○・○
ギース・ハワード	×・○・○・○・→+○
ボブ・ウィルソン	○・○・○・○・○
ブルー・マリー	[illegible]・[illegible]・→+○
望月双角	○・○・○・○・↓+○
ホンフゥ	↙+×・○・○
フランコ・バッシュ	[illegible]・[illegible]・↑+○
山崎竜二	[illegible]・[illegible]・○
秦崇雷	×・×・→+○
キム・カッファン	×・[illegible]・[illegible]・○・○
秦崇秀	×・×・↓+○
ダック・キング	[illegible]・[illegible]・○
ビリー・カーン	しゃがみ×・しゃがみ[illegible]・しゃがみ○

※コマンドはキャラが右向きのときのもの。

ロックマン8 メタルヒーローズ

●発売日／96年12月17日●価格／¥5,800●メーカー／カプコン●ジャンル／ACT●MC／なし

ボスの弱点武器を総ざらい

「ロックマン8」に登場する8体のボスには、それぞれ弱点となる武器が設定されている。これらの武器で攻撃すると大ダメージを与えられるほか、通常では見られないリアクションが見られるぞ。下の表の「順番」はクリアする場合のベストな順番。「弱点武器」は、そのボスが苦手としている武器を表している。ボスを倒して入手した武器を次のボスで使用！ という方法で戦えばラクに進められるだろう。

▶ボスに弱点武器を使うと、攻撃を受けたときのセリフも変化するのだ。

順番	ボス	弱点武器
1	クラウンマン	ホーミングスナイパー
2	グレネードマン	サンダークロー
3	フロストマン	クラッシュボム
4	テングマン	アイスウェーブ
5	アストロマン	トルネードホールド
6	アクアマン	アストロクラッシュ
7	ソードマン	ウォーターバルーン
8	サーチマン	フレイムソード

©夢来鳥ねむ／メディアワークス ©AIC/PIONEER LDC,INC・テレビ東京・SOFTX ©SNK ©CAPCOM CO.,LTD.

まんが／大阪府 鈴子さん

ポイントQ&A

Q：「プリティサミー」でミサが差し向けるラブラブモンスターに苦戦しています。
A：戦闘ではサミーを3回防御させて、攻撃レベルをMAXにしてから攻めるのが基本。ただし、相手の防御レベルやSPゲージがMAXになっていると必殺技ですら消されることもあるので攻撃のタイミングにも気を配ろう。

ウラワザデータベース 上

'97上半期超拡大版

お馴染みウラワザデータベース超拡大版！　古今東西あらゆるウラワザをぎゅ～っと凝縮して徹底紹介！　これだけあればもうクリアできないゲームはない!!　……かもね。

アークザラッド

●お得なアイテム取得情報

：①魔法のカード／アークの家の鏡台を25回調べる。②疾風のバンダナ／オープニングで鎧を着た後、母に話しかけないで家を出る(出ようとして戻されることを12回繰り返す)。その後、イベントを終えて戻ってくると、母からもらえる。③力の実、パロの実、いのちの木の実／自宅に21回入る。④石×5／ミルマーナ軍本部で、老人と女の子に左側から話しかける。⑤女神の祈り／ラマダのフリーバトルをクリアした後、④番と同じ人に同じ条件で話しかける。⑥ロマンシングストーン／崩壊後のアークの家の中に落ちている。また、父からの手紙を読むことでも手に入る。⑦ラークの紋章、または古代の指輪／ラマダ寺院で「ひやかしに来た」と答えると、ラマダ僧がクイズを出してくるので、それに全問正解する。ストーリーの進行具合でクイズの内容、もらえるアイテムが変わる。⑧クラヴィスの本／闘技場控え室で大会委員に背後から10回話しかける。⑨気合いラッパ／水の精霊解放後、アリバーシャで敵を100体倒してから水の精霊に話しかける。⑩おもちゃのゆびわ／闘技場でのオーブ争奪戦のイベントを、ポコでクリアする。⑪きぬのおび／ミルマーナのトヨーケの森のイベントクリア後、恵みの精霊と会話する。５人の精霊を助けることになったら、１人助けるごとに精霊と会話する。こうしてすべての精霊を助けたら、精霊の山のイベントまで進める。そしてイベント後トヨーケの森に戻って精霊と会話すればＯＫ。

●おしゃべりイベント

：チョンガラが仲間になっているが、イーガは仲間になっていない状態で、オルニスの丘へ行く。

●隠し召喚

：①オドン／イーガを仲間にした後、チョンガラの店に行く。②ちょこ／遺跡のダンジョンで、地下50階に到達する。そこで、ちょこ自身との戦闘で勝てば入手。ただし、呼び出せるのはフリーバトルエリアのみ。また、仲間にした後でもう一度地下50階まで行くと、ちょことダンスできる。

●コルボ平原でトッシュ登場

：スメリア空港で「自信がない」を５回繰り返してからパレンシア城に戻る。すると酔っぱらいがトッシュに関する情報を教えてくれるので、その後コルボ平原に行くと、その戦いでのみトッシュが戦闘に加わってくれる。

●大きい爆弾255個

：大きい爆弾が１個のとき、ゴーゲンと敵キャラの間にヒートウォールをかける。そしてヒートウォールの中に大きい爆弾を投げ、ゴーゲンと敵両方にダメージを与え、なおかつ敵が生き残れば、大きい爆弾が255個になる。

●経験値稼ぎ

：まずはチョンガラを仲間にしてミルマーナのニカラスの森に行き、スケルトン以外の敵を全滅させる。次にスケルトンを攻撃して、チョンガラがヘモジーを召喚する。そしてヘモジーがスケルトンに「やるきなし」の特殊攻撃をかける。するとその効果が切れるまでスケルトンは倒れないので、何度も攻撃して経験値を稼ぐことができる。

●壺を持っていなくても……

：遺跡ダンジョンに召喚の壺を取りにいくイベントで、地下５階まで降りたら召喚の壺を取らずに帰ってくる。するとなぜかチョンガラに壺を渡すイベントが起こる。

●オドンの変身

：まずはチョンガラがオドンを召喚。召喚されたオドンは宝箱の側に移動し、宝箱に対して特殊能力の「乗り移り」を使う。するとオドンが宝箱の姿になってしまう。

まんが／島根県　鵜堂ジン江さん

アークザラッドⅡ

●ちょこを仲間にする

：前作でちょこを仲間にしているなら、時の森にあるトココの村（森に入ったら左、右、左、右…というルートを繰り返し、辺りが夜になったら上へ進み続ける）で一泊。翌朝、ちょこの話をすべて聞けばＯＫ。チョコが仲間に加わってくれる。前作で仲間にしていないなら、一度遺跡ダンジョンの地下50階でちょこに会っておくこと。

●シャンテのミニイベント

：シュウを仲間にしたら、そのまま酒場に直行する。するとシャンテの歌が聴ける。ただし、シュウを仲間にした後宿屋などに立ち寄ると発生しなくなるので注意。また、グレニア島でグルガの娘を助けた後、グルガの娘が宿の外に出たら、右側の部屋にある風呂の前を調べる。すると、シャンテが風呂に入る。

●犬を調教

：リーザがドッグフードを２つ以上持った状態で犬に話しかけると、犬を調教できる　うまく調教できれば犬が芸を覚える

I.Q～インテリジェントキューブ

●デモ画面をプレイ

：モード選択画面で「ＲＵＬＥ」を選び、ルール画面になったら「ＥＸＩＴ」以外の項目にカーソルを合わせてR1＋L1を押しながら◎。これでデモステージをプレイできる。また、ここで「デモ３」を選ぶと最終面をプレイ可能。

アイドル雀士スーチーパイ LIMITED

●お得コマンド

：１Ｐモードで対局中、L2＋R1＋㋝＋◬＋◎を同時に押すと、勝たなくても強制的にパネルマッチモードへ移行できる。また、同じコマンドをフリー対戦プレイの配牌直後に入力すると、配牌をやり直すことができる。

●簡単クリア

：１Ｐモードで対局中、L2＋R1＋㋝＋◻＋⊗を同時に押すと、相手のキャラを強制的にクリアしたことにされる。この場合、パネルマッチも必要ない。ただし、このウラワザを使ってすべてのキャラをクリアした場合、ポイントが足らずにバッドエンディングになるので注意。

アイドル雀士スーチーパイⅡLIMITED

●ＣＧギャラリーを見る

：オープニング後のタイトル画面で、L2＋R2を同時に押しながら◎、⊗、㋜。これで、クリアしていなくてもＣＧギャラリーをすべて見ることができる。

●アイテム増殖

：対局中にR2＋✚下＋◬を同時に押す。すると、４種類のイカサマアイテムが１個ずつ増える。同じコマンドを何度も入力することで、それぞれ最大９個まで増やすことが可能。

●配牌やり直し

：L2＋◬を同時に押す。

●ミユリの部屋クリア

：オープニングの歌が流れている間にL2＋R2を押しながら⊗、◻、⊗、◻、✚下、上、◎、◬、⊗、◻、⊗、㋜と入力。「センキュー」という声がすれば成功。これで、フリー対戦モードをクリアしていなくても、すべての着替えを選ぶことができる。

●強制的に勝つ

：ストーリーモードで、対局中L2＋◻＋◎を同時押し。すると、十三不塔という役で強制的に勝つ。

ウラワザQ&A

Q：ウラワザのコマンドの読み方がいまいちよく分からないんですけど。
A：例えば「◎、⊗、◬」とあったら、書かれてある順番にボタンを押していけばＯＫ。また、「◎＋⊗」とあった場合は、そのボタンを同時に押すということになる。ちなみに、㋝はセレクト、㋜はスタートボタンのことだ。

アクアノートの休日

●ブロック無限増殖
：漁礁モードで、現在使えるブロックをすべて使い切り、最後に設置したブロックにカーソルを合わせて⊗を押す。そして、そのブロックとは違う色のブロック設置ボタンを押す。これで、使えるブロックが１つだけ増える。後は、これと同じことを何度も繰り返せばＯＫ。

●おまけモード
：漁礁モードをひたすらやり込み、漁礁の魚の数を最大にする。すると、登場する魚を自由に鑑賞することができるようになる。

●漁礁モードミニワザ集
：漁礁モードで、ブロック部分にカーソルを合わせ、L2（またはR2）を押すと、漁礁の断面図を見ることができる。また、同じくブロックにカーソルを合わせL1（またはL2）を押すと、ワイヤーフレーム式の断面図を見ることができる。さらに、L1＋L2＋R1＋R2を押しながらㅌを押すと、漁礁を消すことができる。

悪魔城ドラキュラX

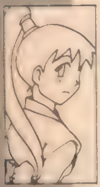
●エンディング後のお楽しみ
：一度クリア（真のエンディングを見る）した後、そのデータを読み込んでゲームをプレイすると、書斎の爺が売っているアイテムが増えている。また、ここで声優のフリートークを聞くことができるようになる。

●リヒターでプレイ
：一度クリア（真のエンディングを見る）した後、メモリーカードにクリアデータがある状態で最初からゲームを始める。そしてファイル名入力画面になったら、「ＲＩＨＴＥＲ」と入力。すると、リヒターを使ってプレイすることができる。

●隠しアイテム入手
：書斎の爺がいる部屋の真下にある部屋に行き、天井にある細い穴に向けてスーパージャンプ。そして落下中にさらにスーパージャンプすれば、上の部屋で椅子に座っている爺を持ち上げることができる。これを何度も何度もしつこく繰り返していると、様々なアイテムが手に入る。

●アルカードがアックスアーマーになる
：アックスアーマーの鎧を装備するだけ。

あすか120%スペシャル



●隠しキャラが乱入
：難易度星２つ以上でノーコンティニュークリアすればＯＫ。

●忍を使う
：上記の方法で忍を乱入させて勝つか、全キャラでクリア（難易度不問、コンティニューＯＫ）する。その後ストーリーモード以外のキャラ選択画面でR1を押しながら決定。

●無限コンボ
：可莉亲、キャシィ、清子、環で、まずは地上での連続技の最後を立ち強攻撃にして、相手を浮かせる。浮いた相手には追い打ちを入れず、そのとき浮かされた相手は空中にいる間になんらかの攻撃を１回だけ空振りする。これで、先ほどの連続技のカウントが継続され、次に攻撃を入れたときに内部でカウントされ続ける。以降、同じことを繰り返せばＯＫ（ただし、このワザは旧バージョンでしかできないので注意）。

●当たり判定表示
：「すたあと、おしてね」と表示されている画面で、✚上、下、左、右、⊗、◎と入力。ここで一度音が鳴るので、その後✚右、左、下、上、⊗、◎。さらに音が鳴ったら成功で、キャラ選択画面でR1を押せばクリアしていなくても忍を使える。また、この状態ならゲーム中L1を押せば当たり判定と攻撃判定が表示され、L2を押すとスローモードになる（ただし、このワザは新バージョンでしかできない）。

アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す♥

●いきなりエンディング
：電源を入れてゲームを起動させ、ＰＳのロゴマークが表示されたら✚下＋⊗＋R2＋㋝を同時に押しっぱなしにしておく。するとタイトル画面は表示されないで、そのままエンディングが始まってしまう。

ありす イン サイバーランド

●ボイステスト
：コンフィグ画面のサウンドテストで、「もどる」以外にカーソルを合わせて✚左、右、下、左、上、右、⊗、◬と入力する。すると画面に数字が表示されるので、「もどる」にカーソルを合わせて数字を変えれば、その数字に対応したセリフを聞ける。

●オートモード
：アドベンチャー画面で✚左、右、下、左、上、右、◬と入力。これで、アドベンチャーシーンが自動で進んでいく。

●デモが変わる
：デモ画面を64回ループさせたあとゲームを始めると、タイトルメニューのグラフィックが変わる。また、128回、256回ループさせたときも別のグラフィックになる。

ESPN STREET GAMES

●最後のレースだけ楽しむ
：パスワードを「254 071 216 094 085 085 177 113 104」と入力する。これで、12コースのうち11コースをクリアした状態でゲームを開始できる

●お金増殖
：パスワードを「229 013 066 016 000 000 000 000 031」と入力する。これで、大量のお金を持った状態で開始できる。

アドヴァンストV.G.

●ボスを使う
：コンティニューをしてもいいので、とにかくストーリーモードでＫ１・Ｋ２を倒してクリアする。すると、ノーマルモードとＶＳモードでＫ１とＫ２を使用できるようになる。

●隠しカラー
：キャラ選択画面で、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら◬を押す。これで、通常の１Ｐカラー、２Ｐカラーとは違う、隠しカラーのキャラを使って遊ぶことができる。

●オートストーリーモード
：メインメニュー画面で２Ｐ側の◎＋⊗を同時に押しながら「ストーリーモード」を選択する。そして１Ｐ側で「プロローグ」を選択すると、ビジュアルだけを連続して楽しめる。

ヴィクトリーゾーン

●玉視点
：ゲーム中、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。

●くぎの調整
：デジパチか権利物のゲージの調整をする画面になったら、「ヘソ周辺調整」の項目にカーソルを合わせて△を押す。

ウィザーズハーモニー

●カラオケモード
：㋝を押しながらゲームを立ち上げる。

●カーソルが巨大になる
：スケジューラー画面でしばらく待っていると、カーソルの弥次郎が巨大化していく。

●生徒会長とのエンディング
：生徒会長との３つのイベントをすべてクリアしている状態で、卒業試験をクリアすればＯＫ。イベントは、６月から９月までの休日に魔法学科とギルド、10月から３月の休日に普通学科でランダムに発生する。

●ラミカとのエンディング
：まずはジャネット、システィナ、レジーの誰かをメンバーに入れておく。ゲーム中、11月にうわさコマンドを実行し、施療院に記憶喪失の少女がいるという情報を聞く。その後「おでかけ」コマンドで施療院に行き、少女が記憶を取り戻せばＯＫ

ウェディングピーチ ドキドキお色直し

●オプション画面でのミニコマンド
：オプション画面でL2＋R2を同時に押すとボイステストが楽しめる。また、R1を押すと、背景のグラフィックが変わる。

●水着になる
：ゲーム中「水着」を手に入れたら、メニュー画面で⊗。

まんが／岐阜県 里見総一郎さん

ウラワザQ&A

Ｑ：「あすか120%スペシャル」のバージョンってどう見分けるの？
Ａ：パッケージのタイトルの横に、小さな黒い丸があればそれが新バージョンだ。現在売っているのはほとんどコレなので、旧バージョンの入手はちょっと困難だ。

宇宙豪商伝　爆裂商人

●隠しキャラ

：タイトル画面で㋝を押しながらR1、R1、R1、R1、R1、R1、R1、R1、R1、ⓧ、ⓧ、ⓧの順番にコマンド入力する。成功すると音が鳴るので、普通にゲームを始め、キャラ選択画面になったら一番右までカーソルを移動させていく。すると、「ハニーちゃん」という隠しキャラを使って遊べるようになる。

ウルフファング

●スペシャルモード

：タイトル画面で、サブウェポンボタンとショットボタンとⓧを同時押し。これで、1面からラストまで連続でプレイできる。

●ステージセレクト

：まずはオプション画面でLEVELを「SETTING」にし、上から「LESS」「LESS」「VERY FAST」にする。さらにBGMを「02」に設定し、ゲームモードを選択。これで末尾に「+」のついた新モードが出現するのでこれを選べばOK。機体選択後、自由にステージを選べるようになる。

●ターボモード

：ゲーム中ポーズをかけて㋝+ショットボタン（初期設定ではⓧ）を押せば、ゲームスピードが速くなる。

エイリアントリロジー

●ステージセレクト

：オプションモードにあるパスワード入力画面で「GOLVL」と入力し、その後に行きたいステージのレベル数を続けて入力する（例／レベル30なら"GOLVL30"）。後は、そのままタイトル画面に戻り、普通にゲームを開始する。

●隠しオプション

：まずはパスワード入力画面で「1GOTPINK8C1DBOOTSON」と入力し、一度「ACCEPT」を選ぶ。その後メニューに戻ると新しい項目が追加されている

エースコンバット

●クリアのおまけ

：ゲームをクリアすると、難易度によって以下のおまけが追加。イージー／16機の自機が最初から使えるように。ノーマル／イージーのおまけに加え、僚機がすべて雇える。ハード／イージーとノーマルのおまけに加えて、作戦の選択が可能。

●おまけゲーム

：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1+◎を押しっぱなしにしておく。するとCDが跳ねまわるロード画面が現れるので、この間に✚上、左、下、右と入力。これで、次のロード画面からおまけゲームが遊べる。また、このゲームで4.60/SEC以上のスコアを出すと、それ以降の僚機雇い賃がすべて無料になる。

●色変更

：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1+◎を押しっぱなし。CDが跳ねまわるロード画面になったら✚上、下、左、右、上、下、左、右、R1。これで、自機が敵カラーで使える。また、同様にしてCDが跳ねまわるロードでⓧ×10+R1と入力すると、僚機が敵カラーに。さらに、✚左、右、左、右、下、上、下、上、◎、◎、△、△、△と入力すれば、VSモードで敵色が選択できるようになる。

●お金最大

：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1+◎を押しっぱなし。CDが跳ねまわるロード画面になったら✚下、◎、△、△、△、◎、△、◎、△、◎+△、◎+△。これで所持金が最大に。ただし、この状態でクリアしても、前述のクリアのおまけは追加されない。

●そのほかミニネタ

：①オープニングを飛ばす／オープニングストーリー中、△+ⓧ。②僚機回転／または僚機選択画面で2コンのL2+R2を押しながら✚キー。③敵機回転／ブリーフィング画面で2コンのL2+R2を押しながら✚キー。④字幕を消す／ゲーム中ポーズをかけてL1またはR1を押す。⑤初期画面に戻す／タイトル画面で「1P GAME CONTINUE」と表示されている間にR1+△+ⓧ。

まんが／大阪府　ぱりさん

A.Ⅳ. EVOLUTION

●隠しマップ

：一度エンディングを見た後、ニューゲームを選んで最初からゲームを始めると、「山脈」と「無人島」の2つの隠しマップが追加される。どちらも非常に難易度の高いマップであり、上級者向けとなっている。

●資金増殖

：まずは全体コマンドの画面から、物件購入のコマンドを選び、買えるだけ物件を買う。秘書に「資金が足りません」と言われたら、物件購入コマンドを抜けて、全体コマンド画面に戻す。このとき、全体コマンド画面まで消してしまうと、ゲームオーバーになってしまうので注意。そしてそのまま（全体コマンドが出ている画面の間は、時間が止まっているので、ゲームオーバーにはならない）、株式売買のコマンドを呼びだす。するとなぜか、株の値段がマイナスになっているので、これを買えるだけ買う。値段がマイナスなため、買った分だけ資金が増える。このワザは、資金さえマイナスにできれば何度でも使用可能。ただし、ソフトのバグを利用したワザであり、バージョンによってはできない場合もあるので注意。

●視点変更

：車窓モードのときに、㋝×11。すると、1コンのL、Rの4つのボタンを使って、自由に視点を変更することができる。

エグゼクター

●各ステージのパスワード

：ステージ1「35314DF」ステージ2「FBE723F」ステージ3「8759AB3」ステージ4「9A969C0」ステージ5「1FEBD7B」

SDガンダム OVER GALAXIAN

●オプション強化

：ストーリーモードのオプション画面で、L1+L2+R1を同時に押しながらR2を押す。すると、オプションの項目が増える。

SDガンダム GCENTURY

●パラメータエディット

：モードセレクトのアクションバトルで、デスネイビーにカーソルを合わせて（戦場は浅瀬か深海を選ぶこと）R1+L1を押しながらⓧ。これで、ユニットのパラメータエディットが可能になる。

●特殊な名前

：ユニットメニューで「ネーム」を選び、パイロットネームを特定の名前に変更すると、様々な効果が現れる。効果と名前の対応は以下の通り。①レベルが5になる／リョウ・ルーツ、デフ・スタリオン、ランドール、ガンス、キラル・メキレル。②レベルが4になる／ロンメル、ダニー。③レベルが3になる／デル、デューン、リュウ・ホセイ。④階級が大尉になる／シン・マツナガ。⑤階級が大将になる／リリーナ。⑥レベルがACE2になる／B・ジョーカー、J・1・ダイヤ、K・エース、Q・T・スペード。

NBA JAM

●シーズン終了

：イニシャル入力画面で「END」「JANUARY」「1」と入力すれば、強制的にシーズンが終了する。

●オールスター

：同画面で「FIN」「JANUARY」「1」と入力する

NBA JAM エクストリーム

●隠しチーム

：イニシャル入力画面で「JBP」日付を「MAY、17」と入力

NBA パワーダンカーズ

●時間を元に戻す

：オプションモードで一度ゲーム設定をメモリーカードにセーブしておく。そして「PLAYOFF&FINAL」か「EXHIBITION」モードでゲームを開始。しばらく普通にゲームをすすめ、点を取ったらポーズをかけて「LOAD OPTION」を選ぶ。これで、点数はそのままで時間だけ試合開始まで戻る。

ウラワザQ&A

Q：「バージョンによってはできない場合がある」ってどういう意味？

A：ソフトの不具合を利用したウラワザの場合、再出荷分から不具合が修正されてしまい、できなくなってしまうことがある。CDのゲームは修正が楽なので、多くの不具合ワザは初期出荷分でしか試せないのだ

エンターテイメント雀荘 That's Pon

●トメと戦う
：まずは各部屋でハイスコアを取り「雀士の部屋」までたどり着く。そして、この部屋での対局でも、頑張ってハイスコアを取る。うまくハイスコアが出たら一度部屋を出て、再度部屋を選択する画面になったら、✚右を押しながらもう一度「雀士の部屋」を選ぶ。これで、対戦相手が３人ともトメという隠し部屋に入って対局することが可能になる。

オウバードフォース

●いきなりレベル99
：最初からゲームを始め、艦長の名前を入力する画面で「すごくえらいひと」と入力。ブリーフィングシーンで艦長の名前が「へんしん」になっていれば成功で、レベルが99になる。

オーバードライビンDX

●ハードモード
：「ＲＡＣＥ　ＴＹＰＥ」選択画面の「１VS１」にカーソルを合わせ、L1＋R1。
●メーター表示消去
：レース中に✚下を押しっぱなしにしておく。
●隠しコース＆最強の車
：５つのコースすべてで優勝すると、隠しコースで走れるようになる。この隠しコースが出現したら、トーナメントモード以外で車選択中にL1＋R1を押しながら決定すると、最強の車が出現。

OVER BLOOD

●服を変える
：一度クリアしてエンディングを見た後、タイトル画面でL1、L2、R1、R2、L1、L2、R1、R2、L1、L2、R1、R2と入力。叫び声がしたら成功。最初からゲームを始めると主人公の服装が変わる。
●顔デカモード
：上のコマンドを入力した状態でもう一度同じコマンドを入力。その後最初からゲームを始めると、主人公の顔が大きくなる。

オフワールド インターセプターエクストリーム

●お金持ちコマンド
：オプション画面で□、⊗、◎、□、⊗、◎、□、⊗、◎、□、⊗、◎、□、⊗、◎、□、⊗、◎と入力する。そして最後にL1を押してストーリーモードを最初から始めればＯＫ。これで、最初から所持金が最高額という状態でゲームを開始できる。

怪獣戦記

●オートモード
：対戦モードでキャラ配置の２Ｐ側の最後のキャラを決定するとき、㋜＋L2を押しながら決定する。すると、１Ｐ側がＣＯＭ操作になる。また、同様にコマンドを㋜＋R2を押しながら決定にすると、２Ｐ側がＣＯＭ操作になる。このワザを使って両方をＣＯＭ操作にすれば、両軍をフルオートで勝手に戦わせることも可能になる。
●いきなりエンディング
：タイトル画面でL1＋R1＋✚下＋⊗を同時に押す。すると、画面が切り替わってエンディングムービーが流れる。

海底大戦争

●面セレクト
：タイトル画面で、カーソルを「ＳＴＡＲＴ」に合わせて✚左上＋㋝を同時に押しながら◎を押す。すると画面上に数字が現れるので、遊びたいステージを選べばＯＫ。
●スピード調整
：ゲーム中ポーズをかけて、△＋R2を押しながらポーズを解除すると、処理落ちしなくなる。また、同じくゲーム中ポーズをかけ、△＋L2を押しながらポーズを解除すると元に戻る。
●無限コンティニュー
：コンティニュー回数が０になってしまったら、最後のコンティニュー画面のとき△＋㋝を押しながら㋜を押す。これでコンティニューの回数制限が無くなる。

カルネージハート

●簡単最適化
：企業に設計図の最適化を依頼したら、一度セーブしてリセットする。そしてすぐにロードし直すと、最適化完了までに必要なターン数が１ターン減っている。その後同じことを何度も繰り返していけば、最終的に最適化に必要なターンは１ターンまで減少してしまう。
●機体鑑賞
：機体設計室でハードウェアを選んだら、R1を押しながら✚キーのどれかを押すと、機体を回転させることができる。また、⊗を押しながら✚上を押すと機体の縮小、同じく⊗を押しながら✚下で機体を拡大できる。
●ＯＫＥを操作
：戦闘中に㋝を12回押す。すると動作設定という項目が現れるので、これを手動に切り替える。

ガンナーズヘヴン

●シークレットナンバー
：一度オープニングデモを最後まで見て、タイトル画面で「ＰＵＳＨ　ＳＴＡＲＴ」と表示されている間にL1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら㋝。これで記号入力モードに入るので、特定の英字を入れるといろんなことが起こる。記号と効果は以下の通り。MA／２面から開始、UT／３面から、RH／４面から、MK／５面から、HT／６面から、YI／ボムを９個持っている、SS／パワーアップ時間最大、QB／主人公巨大化、CM／主人公縮小、TY／ライフが少ない、MV／２Ｐで合わせ鏡が出せる、MI／サウンドテスト。
●効果音とボイステスト
：タイトル画面でカスタマイズにカーソルを合わせ、２コンで㋝＋㋜を押すと、ゲーム中の効果音やボイスのテストを聞くことができるようになる。

機動戦士ガンダム

●ステージセレクト
：オープニングデモ中、✚左＋㋝＋R1＋L2を同時に押したまま㋜を押す。そしてそのまま㋜だけを離し、画面が出てくるまでそのほかのキーは押しっぱなしにしておく。すると、画面が切り替わってステージセレクトが可能になる。このステージセレクトを使って後半のステージから開始した場合、ガンダムのレベルもそれなりに上がっている。

キャプテン翼J

●チームが増える
：タイトル画面で２Ｐ側のL2＋R2を押しながら◎＋⊗＋△＋□を同時に押す。すると、全部で９つもの新チームが選択可能に。
●同チーム対戦
：タイトル画面で２Ｐ側から✚上、下、△、⊗、左、右、□、◎と入力する。

ギャラクシアン³

●ムービーモード
：メーカーロゴが表示されている間にL1、R2、R1、L2、✚上、下、上、下と入力。コマンド入力が成功すると、ゲーム中のムービーが見られるムービーテストモードに入れる。さらに、このモードでムービー鑑賞中に㋝を押すと、サウンドテストができるようになる。この状態から普通のゲームに戻りたくなったら、もう一度㋝を押せばＯＫ。
●女性のシルエット
：プレイレコーディングデータをセーブするとき、名前を入力したらカーソルを「ＥＮＤ」に合わせてR2を押しながら決定する。すると、ガンナーバトルモードでのシルエットが、女性のシルエットに変わる。
●ゴースト
：まずはプレイレコーディングモードでゲームを開始。ゲーム終了後、セーブ画面になったらセーブしないでメニュー画面に戻る。その後ガンナーズモードを選択すると、先ほどのプレイが「ＧＨＯＳＴ」という名前で登録されている。これで、自分のプレイをガンナーとして設定することができる。

まんが／青森県　児玉啓太さん

ウラワザQ&A

Q：「ＰＳ・ザ・ベスト」で出た場合、ウラワザも使えるの？
A：ほとんどの場合は、そのまま使える。ただし、不具合ワザに関しては修正されている可能性が高いので注意。また、『闘神伝２plus』のようにバージョンアップしている場合、コマンドが変わっている場合もあるぞ。

ギャラクシーファイト

●サイズ固定

：まずは全キャラでクリアして、そのデータをセーブしておく。そしてそのデータをオプションモードからロードし、普通にゲームを開始。好きなキャラを選択したら、ステージが決定されるまでL2+R1を同時に押しっぱなしにしておく。これで、キャラの大きさが縮小状態に固定される。また、同様の手順でステージが決定されるまでL1+R2を押しっぱなしにしておくと、キャラの大きさが拡大状態に固定される。

●ボス使用

：上の2つのワザと同様に、あらかじめ全キャラでクリアしたデータをロードしておく。そしてモード選択の画面でL1+L2+R1+R2+✚上+△を同時に押しながら1Pモードを決定する。これで、キャラ選択画面にボーナスくん、ヤコブ、フェルデン、ローウェの4人のボスが追加されている。

ギャロップレーサー

●出走馬選択

：「プレシーズンモード」で、レースを選択するときに㋝を押しながら◎を押す。これで、出走馬を自由に選択きるようになる。また、ここで選んだ出走馬と同じメンバーでもう一度レースをしたいときは、同じくレース選択で㋜を押しながら◎を押す。すると、前回と同じ出走馬で再びレースができる。

きゅいーん

●ステージセレクト

：タイトル画面で「おぷしょん」にカーソルを合わせ、L1+R1を押しながら㋜。するとオプションモードに「すてーじせれくと」という項目が追加される。

キリークザブラッド

●簡単ボス倒し

：まずはボスのいる部屋のドアロックを解除して扉を開けたら、中には入らないで、入り口に立ったまま何か手持ちの武器を連射する。このとき画面には何の反応もないが、ボスの判定はあるので、弾はきちんとボスに当たっている。十分弾を撃ち込んだ後でボスの部屋に入ると、通常通り登場デモシーンが流れるが、その後でボスはすぐにやられてしまう。この方法でボスを倒していけば、クリアはかなり楽になる。

キリークザブラッド2

●HP、SP回復

：まずはあらかじめ2P側にもコントローラを差し込んでおき、✚キー以外のすべてのボタンを押しながら電源を入れる。するとスタッフロールが始まるので、それが終わるのを待って（キャンセル不可）、ゲームを開始。あとは、ゲーム中2P側の㋜を押すと、HPとSPがマックスまで回復する。

●ミサイル大量入手

：ミッション6に登場するスロットマシンを動かし、とにかく数字を揃える。すると通路のどこかにカートリッジが落ちてくるので、これを取る。その後再び数字を合わせれば、また落ちてくる。

キングスフィールドII

●最強の剣

：最後のボスとの戦いで、ボスが左右のどちらかに大きく向いた瞬間に、素早く脇を通り抜ける。するとボスの後ろに進め、その先に最強の剣ムーンライトソードがある。その後、竜王草の実を持ってわざとボスにやられれば、持ち帰ることも可能。

●魔法剣

：まずは魔力を60以上にし、魔力ゲージ一杯の状態で◯、△と押してさらに◻を押す。すると、剣から魔法が発射される。

クールボーダーズ

●スペシャルコース

：初級、中級、上級のランキングで、すべて1位を取ると、スペシャルコースで滑れるようになる。また、それぞれのコースで1位を取る度にボードが増えるので、ボードは最終的に9枚に。

ぐっすんおよよ

●変態モード

：タイトル画面で◎+⊗を同時に押しながらゲームスタート。これで「変態モード」を楽しむことができる。アーケードモード、プレイステーションモードのどちらでも可能。

●面セレクト

：各モードでの、ステージセレクトのコマンドを紹介。コマンドと各モードの対応は、以下の通り。L2+✚右上+㋜：アーケードモード（ノーマル）、L2+✚左上+㋜：アーケードモード（変態）、L2+✚右下+㋜：PSモード（ノーマル）、L2+✚左下+㋜：PSモード（変態）。ノーマルバージョンか、変態バージョン（上記変態モードコマンド参照）かでもコマンドが違うので注意。

●デバッグモード

：タイトル画面でカーソルをOPTIONに合わせてL2+R1+㋜。このモードでは、R2で次の面へ強制移動、L1を押しっぱなしでスロー、R1でタイトル画面に戻ることができる。

クライムクラッカーズ

●デバッグモード

：タイトル画面でR1、R1、L1、L1、R2、R2、L2、L2、左、◎、右、◻、㋝、㋜と入力。これでマップの全表示とアイテムの位置が表示される。また、ブラックマーケットパス以外のすべてのアイテムを持っていて、装備も最強になる、さらに、この状態でゲーム中㋜を押して㋝を押すと、強制的に次のシナリオへ飛ぶことができる。

●アニメモード

：タイトル画面で、✚上、上、下、下、左、左、右、右、㋝、㋜。するとエンディング後のアニメーションを見ることができる。

クラシックロード

●所持金増殖

：まずは対戦モード以外でゲームを始め、馬主メニューの画面のとき、「情報」を選んで現役競争馬を見る。ここで、一番下の馬を調べて△と◻を同時に押す。成功すれば、資金が約10億円に増殖している。

グラディウス DELUXE PACK

●パワーアップ

：「グラディウスI」の場合、難易度を「PS EASY」か、「PS DIFFICULT」に設定し、ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と入力。「グラディウスII」の場合、難易度を「EASY」に設定し、ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎。

●ステージセレクト

：「グラディウスII」で、一度クリアした後、タイトル画面でL1かR1のどちらかを押しながらゲームスタート。すると、ステージセレクト画面に切り替わる。ただし、画面が切り替わるまでL1かR1は押しっぱなしにしておくこと。

グランド・ストローク

●視点変更

：ゲーム中、R1を押してカメラモードを切り変え、固定視点にしておき、R2を押しながら✚キー、またはどれかのボタンを押す。このワザで視点を変更したら、その視点のままゲームを続行することも可能。

●リプレイ中に視点変更

：リプレイ画面でL2を押すと、リプレイの視点を変更できる。

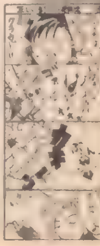
くるりんPA!

●ハロハル国王を使う

：タイトル画面でL2、R1、R2、L1と入力。その後普通にゲームを始め、キャラ選択画面になったらカーソルを「ミハエル」に合わせて✚上を押しながら◯。

●いきなりエンディング

：最初のロード中、1コンと2コンの㋝+㋜を押しっぱなしにしておく。そして画面が真っ黒になったら、✚キーの上下左右どれか、または◯、△、◻、⊗のどれかのボタンを押す。



まんが／千葉県 アステラ歩さん

ウラワザQ&A

Q：「グラディウス～」のステージセレクトのウラワザなんですが、毎回クリアするのは大変です。

A：クリアしたことのあるデータを読み込めばOK クリアが条件になっている場合、ほとんどがその状態をメモリーカードにセーブできるようになっている。クリアデータは消さないで残しておこう。

クロックタワー2

●コスチュームチェンジ
：評価Aでクリアした後、タイトル画面で2コンの㋜を押す。すると、登場キャラの着ている服が替わる。

●ぶよぶよモード
：全10種類のエンディングをすべて見ている状態で、改めて最初からゲーム開始。そしてゲーム中にポーズをかけると、メニューに「BUYOBUYO」という項目が追加されている。これをオンにすると、キャラがつねに伸び縮みするようになる。

クロックワークス

●ネームエントリー
：ネームエントリー画面で特定の文字を入力し、最後にL1＋R1＋○で決定。これでいろんな効果が起こる。「9UP」／残機9人の状態でスタートできる。「STR」／自分が無敵状態になる。「R50」／全50面のステージセレクトが可能になる。「MAP」／オプションに「マップエディット」が追加され、ここでオリジナルマップの作成が可能になる。「AVI」／ゲーム中のすべてのムービーを見ることができるようになる。

ゲゲゲの鬼太郎

●ムービーモード
：オプション画面で△を押しながら✚キーを反時計回りに何度も回転させる。

GEX

●コマンドいろいろ
：①残機増殖／ゲーム中ポーズをかけて、R1を押しながら✚上、○、△、下、右、□、下。②無敵／ゲーム中ポーズをかけて、R1を押しながら×、□、✚下、下、上、下、右。③スピードアップ／ゲーム中ポーズをかけて、R1を押しながら✚下、㋜、右、右、下、上、㋜。④隠しステージ／パスワード入力画面で「RYYRYXKB」と入力してゲームを開始。⑤画面が足跡だらけになる／ゲーム中ポーズをかけてそのまま待っているだけ。

幻影闘技

●ボスを使う
：コンティニュー回数や使用キャラ、難易度などは何でもいいので、とにかく30回クリアする。すると、バーサーカー、マリー、鋼の3人のキャラが使用できるようになる。このゲームは自動セーブではないので、1回クリアするごとにセーブすること。

幻想水滸伝

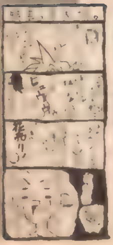
●アイテム再生
：ロックを仲間にして本拠地に金庫ができたら、使用回数の減ったアイテムを預ける。そしてその場で預けたアイテムをすぐに引き出すと、アイテムの使用回数が元に戻っている。

●108人揃える
：グレミオ以外の107人が生きている状態で最後の戦いまで行くと、死んだハズのグレミオが復活し108人揃う。これで少しエンディングも変化する。

公開されなかった手記

●ムービーセレクト
：タイトル画面で「NEW　GAME」にカーソルを合わせL2、R2、L1、R2、L2、R1、L1、R2、×。そして音が鳴ったら○。これで、ムービーセレクトモードに入れる。

●エンディングを見る
：タイトル画面でR2、L1、R1、L2、R2、L1、R1、L2、□と入力し、しばらく待つ。



豪血寺一族2

●隠しキャラを使う
：まずはチームバトルモードでゲームを始め、キャラ選択画面になったら✚左、右、下、上、下、左、右、左、上と入力する。すると隠しキャラのチャックが登場し、操作できるようになる。なお、2P側で遊ぶ場合は、2コンで入力すること。

極上パロディウスだ! DELUXE PACK

●フル装備
：ゲーム中ポーズをかけて、✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、○と入力しポーズ解除。すると、最強の状態までパワーアップすることができる。

●面セレクト
：タイトル画面で、□×5、△×7、○×3と入力。音が鳴ったら成功で、ステージセレクトの画面に入ることができる。このウラワザも、フル装備同様同じコマンドで「パロディウスだ！」と「極上パロディウス」の、どちらのモードでも使用可能。なお、「パロ〜」の場合、ステージを選択したら一度タイトルに戻るので、そこから普通にスタートすればOK。

●無敵
：ゲーム中ポーズをかけて、△、△、×、×、○、□、○、□、✚下、左。また、無敵の時に同じコマンドを入力すると、通常の状態に戻ることもできる。

●自機増殖
：どちらのモードでもいいので、タイトル画面で×× 5、□×7、△×3と入力。音が鳴ったら成功で、自機が99機に増殖する。また、「極上パロディウス」モードで、△×5、○×7、××3と入力。すると、難易度の高い2周目からのプレイが可能になる。

●隠しステージ
：「パロディウスだ！」モードで、ステージ2の最初の編隊を全滅させる。次に、2番目に飛んでくる編隊の一番最初の敵だけを倒し、後は何もしないでひたすら待つ。しばらくすると、PS版オリジナルの隠しステージに突入する。

●リセット
：ゲーム中いつでもいいので、L1＋L2＋R1＋R2＋㋜＋㋝を同時に押しっぱなしにしておく。

刻命館

●サウンドテスト
：オープニングデモ中にL1×8回、✚上×8回、L2×4回とコマンド入力をする。すると、画面が切り替わって、サウンドテストが可能になる。

コズミックレース

●便利な隠しメニュー
：まずはゲーム中ポーズをかけて、△＋×を同時に押す。すると、通常ではできないことが可能な、便利な隠しメニューが現れる。

●コースセレクト
：メインメニューが表示されている画面で、L1＋L2＋R1＋R2をすべて同時に押しながら□＋○を押す。すると、コースの変更ができるようになる

コブラ・ザ・シューティング

●ステージセレクト
：モード選択画面で「NEW　GAME」を選び、ロードが始まったら✚上＋×＋L1＋R2を同時に押し続ける。これでステージセレクトが可能になる。

サーキットビート

●フォーミュラモード
：まずは「レース」モードの全6コースを走り、すべてのコースで1位を取る。すると、タイトル画面で「GT」か「FORMULA」かの選択ができるようになる。ここで「FORMULA」を選べば、すべての車がフォーミュラマシンになる。このモードでは、自車も速いが、敵もすべて通常より速くなっている。

サイキックフォース

●歌詞表示
：電源を入れるとき、2P側のL2＋R2＋㋝を同時に押しっぱなしにしておく。すると、オープニングで歌詞が表示される。

●同キャラで…
：ウォン同士の対戦中に、㋜を押してポーズをかける。すると、ウォンが「時よ！」と叫んでくれる。また、玄真同士で対戦すると、対戦前の「READY　GO！」の声が秋本羊介氏に。

まんが／東京都　ニャリ星人さん

ウラワザQ&A

Q：コマンドを入れていないのに隠しキャラが使えるようになる場合があるけど？
A：隠しキャラは、特定の条件でクリアすれば使えるようになるのがほとんど。しかしコマンドで簡単に使えるようになる場合は、そのコマンドのみ紹介している。でも、まずはクリアすることから挑戦してみるといいぞ。

サイドワインダー

●新視点
：作戦画面が表示されたあと、L1＋L2＋R1＋R2を機体選択画面が出るまで押し続ける。次にロード画面になったらL1＋L2＋R1＋R2＋㊉＋△＋◎を押しっぱなしにしておく。これで、後方視点でプレイできる。

●ミッション選択
：ミッション選択画面で、✚上、下、下、右、左、下、上、△と入力。すると、いきなりすべてのミッションを選択できる。

●全機体使用可能
：機体選択画面で✚左、左、右、下、上、下、右、㊉と入力する。

サイバースレッド

●ビークル増殖
：タイトル画面で✚上、左、下、右、上、△、上、右、下、左、上、○と入力すると、選べるビークルが5機追加される。

サイベリア

●ステージセレクト
：まずはID入力画面で「NEMROSIM」と入力しておき、その後ゲームメニュー画面で「LOAD」を選択する。すると、ステージセレクトの画面になり、好きなステージから開始することができるようになる。また、このとき、各ステージのパスワードを見ることもできる。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

●ボスキャラ＆同キャラ使用
：キャラ選択画面で、「チームエディットしますか？」と問われたら「YES」を選択する。その後、ⓢを押しながら✚上＋◎、右＋▢、左＋⊗、下＋△と入力すると、2人のボスキャラが使用できるようになる。また、このときコマンドをⓢを押しながら✚下＋△、左＋⊗、右＋▢、上＋◎を押すと、同じキャラを使用してチームを結成できるようになる。これらのコマンドは、対戦モードでも使用可能。

●デモショートカット
：オプション画面で、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。すると、試合に勝利した後のデモ画面をカットすることができる。デモをカットすれば、試合が終わるごとにデモを読み込まなくなる。

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

●斬紅郎を使う
：まずは対戦モードでゲームを始め、キャラクターの選択画面になったら、カーソルを覇王丸→牙神幻十郎→首切り破沙羅→千両狂四郎→橘右京→リムルル→覇王丸→関丸→ナコルル→服部半蔵→天草四郎→骸羅→ガルフォード→関丸という順番に合わせていく。そして、キャラ選択のタイムリミットが残り3秒になると同時に、ⓢを押しながら×＋○を同時に押す。

サラブレッドブリーダーⅡプラス

●いきなりお金持ち
：スタート時、調教助手と専属騎手の名前を下記のように変更する。すると、1人につき約6億円、全員を変えれば約52億に資金が増殖する。調教助手：わにさん→まさかつ、まるすけ→ゆうすけ、あるこ→あきこ、あーぱん→しんじ。専属騎手：おがた→のぶゆき、なつむら→たけし、やなぎ→まさる、れいこ→ひろよ。

●ミニゲームでのウラワザ
：メモリーカードへのロード＆セーブ中にプレイできるミニゲーム「プチプチ」でパーフェクトを取ると、嬉しい効果が起こる。効果は、ロード中なら所持金1億円追加。セーブ中なら馬の鑑定所がすべて無料になる。

三國志Ⅳ

●いきなり強い君主
：新君主の登録画面で、名前を「劉備玄徳」と入力し、読みガナを何も入力しないで終了。そして年齢を20にすると、通常では考えられないほど高いボーナスがもらえる。なお、後で名前だけ変えることも可能。

三國志英傑伝

●簡単耐久力回復
：戦闘で味方の武将がダメージを受けてしまったら、その武将の装備選択画面を表示させる。すると、なぜかダメージを受けていたハズの耐久力が最大値まで回復してしまう。この方法で、誰でも簡単に耐久力を回復させることが可能。ただし、行動済みの場合はできない。

三國無双

●ボスを使う
：夏侯敦、典偉、許褚の3人で1Pモードをクリアすると曹操、趙雲、関羽、張飛の3人でクリアすれば諸葛亮が使えるようになる。さらに、すべてのキャラでクリアすれば呂布が使える。

●隠しキャラを使う
：①孫尚香／タイトル画面で✚左、左、上、下、△、▢、L1、R2と入力。キャラ選択画面でカーソルを画面外（趙雲の左）に合わせて決定。②信長／呂布でクリアした後、タイトル画面で✚上、△、下、⊗と入力。キャラ選択画面で画面外にカーソルを合わせて決定。③とーきち／信長でクリアした後、タイトル画面で✚下、下、右、上、⊗、△、R1、R2と入力。同じく画面外で決定。

サンダーストーム＆ロードブラスター

●ラウンドセレクト
：「ロードブラスター」の場合、「PRESS START BUTTON」と出ている画面で2コンのL1＋L2＋R1＋R2＋▢＋◎＋✚左を押しながら1コンのⓢ。これで「START ROUND」の項目が追加されるので、L1、R1で開始ラウンドを選べる。「サンダーストーム」の場合、2コンのL1＋L2＋R1＋R2＋△＋◎＋✚左を押しながら1コンのⓢと入力すればOK。

●ムービーモード
：「PRESS START BUTTON」と出ている画面で2コンのL1＋L2＋R1＋R2と、1コンのL1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら1コンのⓢを押す。すると、アニメだけを鑑賞できるムービーモードを楽しむことができる。なお、これは同じコマンドで「サンダーストーム」と「ロードブラスター」の、どちらでもOK。

●エクセレントゲーム
：「ロードブラスター」の場合「PRESS START BUTTON」と出ている画面で2コンのR1＋R2＋▢＋◎と、1コンの▢＋◎を同時に押しながら1コンのⓢを押す。これで、入力指示がいっさい出ないエクセレントゲームになる。なお、「サンダーストーム」の場合は、2コンのR1＋R2＋△＋◎と、1コンの△＋◎を同時に押しながら1コンのⓢでOK。

Jリーグ実況ウイニングイレブン

●新しい視点
：タイトル画面で✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と入力する。後は普通にゲームを始め、試合中に㊉を押すと、いままで選べなかった視点を選択できるようになる。

●ヴェガとアルタイルを使う
：エキシビジョンモードのクラブ選択画面で、セレッソにカーソルを合わせてR1＋R2を押しながら✚右を押すと、ヴェガを使って遊ぶことができる。また、同じくクラブ選択画面でサンフレッチェに合わせてR1＋R2を押しながら✚右を押すと、アルタイルを選択することができる。

時空探偵DD

●OMAKE
：まずは一度ゲームをクリアして、エンディングを見た後タイトルに戻る。すると、メニュー画面に「OMAKE」という新しいモードが追加されている。

ジグソーアイランド

●隠しキャラ
：まずはストーリーモードをクリアしてセーブしておく。そして2度目にもう一方のコース（ステージ3後の分岐で、1度目とは別のコースを進めばOK）を選択してクリアする。すると、最後に隠しボス「番長」が登場する。

まんが／茨城県　にくきうさん

ウラワザQ&A

Q：「PS・ザ・ベスト」版でもウラワザはOKなら、バージョンアップ的な続編ではどう？
A：使える場合もある。例えば、「A.Ⅳ.EVOLUTION」の視点変更のワザは「～GLOBAL」でも使えるし、「あすか120%スペシャル」のスロー＆当たり判定表示のワザは、「～エクセレント」でも使えるのだ。

●ステージセレクト
：上の方法で番長を出現させ、これを倒すと、ロード画面でステージセレクトが可能になっている。

実況パワフルプロ野球'95開幕版

●全員絶好調
：チームセレクト画面でL1+L2+R1+R2を同時に押す。球団マークの横に☆がつけば成功で、チーム全員が好調に。その後さらに同じコマンドを入力すれば、全員が絶好調になる。
●選手がウィンクする
：タイトル画面で✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎、㋜と入力すると、選手が2回ウィンクする。

ジャンピングフラッシュ！

●雲を動かす
：タイトル画面で、L1+L2+R1+R2を同時に押しながら、✚キーの上下を押す。すると、背景のスクロールスピードを速くしたり遅くしたりすることができる。
●エキストラモード
：6面までを100万点以上のスコアでクリアすると、タイトル画面で「エキストラモード」を選択できるようなる。ここでは、最大で6段ジャンプが可能になっていて、さらにL1を押しながら移動することで、ダッシュ（高速移動）が可能になっている。

ジャンピングフラッシュ！2

●いきなりエンディング
：まずは特典でついてくるヨーロッパ版の「ジャンピングフラッシュ！1」を立ち上げる。タイトル画面が出たらCDを通常の「ジャンピングフラッシュ！2」と入れ替えればOK。
●新モード
：一度クリアすると、通常とは違う2周目（アロハ男爵恩知らずの巻）が遊べるようになる。
●スーパーモード
：1周目を100万点以上でクリアすると遊べるようになる。このモードでは、6段ジャンプが可能で、L1を押しながら移動でダッシュできる。また、アイテムの配置も毎回異なっている。

新SD戦国伝　機動武者大戦

●CMを見る
：タイトル画面になったらL1+L2+R1+R2+Ⓐを同時に押す。すると、画面が切り替わって「SDガンダム」のコマーシャルを見ることができるようになる。ちなみに、コマーシャルは2種類収録されている。

新型くるりんPA！

●いきなりエンディング
：MUSIC　TESTの画面で、✚上、上、下、下、上、下、下とコマンド入力。これで、エンディングテストの画面に切り替わるので、エンディングを見たいキャラを決定すればOK。
●隠しキャラ
：タイトル画面でゲームのロゴが上から落ちてくる間に✚キーを時計回りに一回転させる。これで、隠しキャラのパロパル国王とミスターユッキーを使うことができる。ロゴが落ちてくるまでの時間は一瞬なので、かなり素早く入力する必要がある。

新スーパーロボット大戦

●隠しマップ
：宇宙編か地上編のどちらかのクリアデータを残しておき、もう一方をクリア。エンディング前にもう一方のクリアデータがあるか聞いてくるので、先にクリアしたデータをロード。
●ハイネル＆ヒイロを仲間にする
：①ハイネル／地上編19話の選択肢で「防御」を選択。次の20話で健一がハイネルを3回説得。②ヒイロ／まず宇宙編の29話と32話で、ゼクスをヒイロで倒す。次に34話で味方が1人ゼクスに倒される。すると、ヒイロが登場し仲間になる。
●レイズナーMkⅡ
：地上編25話で、死鬼隊の誰かが大空魔竜を攻撃すると発生するイベントがある。このイベントを起こさなければOK。

新日本プロレスリング闘魂烈伝

●隠しキャラ
：タイトル画面で以下のコマンドを入力すると、それぞれの隠しキャラがいきなり使えるようになる。各隠しキャラの名前と対応するコマンドは以下の通り。①ケロちゃん（リングアナウンサー）／L1、L1、L2、R2、R2、R1、Ⓐ、✚下、⊗、上、㋝と押し、天山にカーソルを合わせて㋝。②タイガー服部（レフェリー）／✚上、下、左、右、Ⓐ、⊗、Ⓓ、◎、L1、R1、L2、R2、㋝と入力し、金本にカーソルを合わせて㋝。③グレート・ムタ／◎、✚右、Ⓐ、上、Ⓓ、左、⊗、下、⊗、下、Ⓓ、左、Ⓐ、上、◎、右、㋝と入力し、武藤にカーソルを合わせて㋝。④パワー・ウォリアー／Ⓓ、⊗、Ⓓ、⊗、◎、Ⓐ、◎、Ⓐ、✚上、下、左、右、㋝と入力し、佐々木にカーソルを合わせて㋝。

新日本プロレスリング闘魂烈伝2

●隠しキャラ
：タイトル画面で、それぞれのキャラに対応するボタンを押し、次に㋝を押す。その後ゲームを始めればOK。隠しキャラとそれに対応するボタンは以下の通り。①ストロングタイプの猪木＝Ⓐ、対ヘビー級ライガー＝◎、坂口征二＝⊗、タイガーマスク＝Ⓓ、ペガサスキッド＝L1、田中リングアナ＝L2、馳浩＝R1、タイガー服部＝R2。
●1／60モード
：まずは✚右上+L1+L2+R1+◎+Ⓓ+㋝+㋜すべてを同時に押しながらゲームを立ち上げる。そしてメニュー画面になったら、試合形式の「シングル」にカーソルを合わせてL1+L2+R1+R2を同時に押しながら㋜を押す。これで、キャラの動きが秒間60フレームで動くようになる。ただし、この状態ではリング以外の背景はすべて表示されなくなる。

水滸演武

●隠しキャラ
：まずはモード選択画面で「スペシャルモード」を選ぶ。そしてタイトル画面になったら、✚上、下、左、右、上、下、右、左、L2、R2の順にコマンド入力をする。ここで声がしたら成功で、その後2P対戦モードを選ぶと、隠しキャラである溝口誠を使用することができるようになっている。

スーパーパズルファイターⅡX

●隠しキャラ
：キャラ選択画面でカーソルをモリガンに合わせ、以下のように入力して決定する。なお、コマンドは1P側の場合。2P側で入力するときは、最初のカーソル位置をフェリシアに合わせ、コマンドを左右逆に入力すること。①ダン＆デビロット／㋝を押しながら✚左、左、左、下、下、下と入力し決定。決定したときの残りタイムが10ちょうどならデビロットが登場し、それ以外の場合だとダンが登場する。②豪鬼／㋝を押しながら✚下、下、下、左、左、左と入力し決定。③おフダ／㋝を押しながら✚右を押して決定。④アニタ／㋝を押しながら✚右、右と入力し決定。

スーパーフットボールチャンプ

●顔デカモード
：ACEセレクトのとき、L2+Ⓐ+◎を同時に押せばデカ頭モード、同じくR2+⊗+◎を同時に押せばデカ足モードになる。両方を大きくしたい場合は、両方入力すればOK。なお、このモードは1試合のみ有効で、次の試合に進むと、普通の大きさに戻ってしまう。

進め！　対戦ぱずるだま

●ボスを使う
：2人プレイでのキャラ選択画面で、「？」の部分にカーソルを合わせ、㋜を押しながら以下の使いたいボスキャラに対応したコマンドを入力する。

珍を使う場合	：✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎。
市場を使う場合	：✚下、下、上、上、右、左、右、左、◎、⊗。
奥方を使う場合	：◎、⊗、✚右、左、右、左、下、下、上、上。
服田裏を使う場合	：㋜を押し、1秒以内に⊗を10回以上連打。

まんが／富山県　いわきゆーしさん

ウラワザQ&A

Q：「新スーパー」の隠しマップなんですが、地上編か宇宙編のクリアデータって？
A：7話の選択肢で「大空魔竜と戻る」を選ぶと地上編、「ヨーロッパに残る」で宇宙編に分岐する。どちらかをクリアするとデータセーブ画面になるので、このデータを残しておくのだ。絶対に上書きしてはいけないぞ。

スターグラディエイター

●隠しキャラ

：隠しキャラを使う方法は以下の通り。なお、文中の記号は、A＝A攻撃、B＝B攻撃、K＝K攻撃、G＝ガードボタンに対応している。設定を変更している場合は、変更した先のボタンを押すこと。①ビルシュタインを使う／㋝を押しながらカーソルをゴアに合わせ、G、K、G、K、A、A、A、B、B、B、G＋Kと入力する。②河童／ビルシュタイン使用コマンド入力後、㋝を押しながらハヤトにカーソルを合わせ、K、A、B、A、G、A、B、A、K、A、G＋Bと入力。③ブラッド／ビルシュタインと河童が使用できる状態で、㋝を押しながらカーソルをビルシュタインに合わせG、A、G、A、G、A、その後河童に合わせK、B、K、B、K、B、L1＋R1。

●顔のサイズ変更

：キャラ決定後、試合が始まるまで✚右＋ⓢ＋◎＋▢で巨大化、✚左＋ⓢ＋◎＋▢で縮小。

スターブレードα

●連射モード

：タイトル画面で素早く✚上、上、下、下、◎、△、▢と入力する。そのままボタンに触らないで一度デモが始まるまで待ってから、ゲームをスタート。コマンド入力した後、デモに入る前に何かボタンを押すとキャンセルされるので注意。うまくいけば、連射することが可能になる。

●無限コンティニュー

：タイトル画面で✚上、右、下、左、ⓧ、ⓧ、ⓧと素早く入力。そのままデモが始まるのを待ってゲームスタート。これで、コンティニュー回数の制限がなくなり、無限に継続できるようになる。コマンド入力からデモが始まるまで、何もボタンを押さないこと。

スティールダム

●ボスを使う

：対戦モードのキャラ選択画面でL1＋L2＋R1＋R2を押しながら選択。すると是雷と美咲の間にラスボスの閻元が出現する。

ステークスウィナー

●馬増殖

：パスワード持ち込み画面で以下のように入力。繁殖牝馬／「せいきくすのつのだたじまよしとあんどみないまさとこじまやすおえいじゆたか」。種牡馬／「しかとくにひひとしかつはしげひきくさひがしびごとゆたかおかべすたあまつき」

●所持金増殖

：タイトル画面で✚右を2回、下を3回、左を4回、上を5回、㋝。これで、最初の所持金が10億円に増加している。

ストリートファイターZERO

●隠しキャラ

：キャラ選択画面で、カーソルを「？」の部分に合わせて、L2を押しながら以下のコマンドを入力。1P側か2P側かで入力するコマンドが変わるので注意。なお、カッコ内のボタンは色違いのキャラを選択するときに押す。

ベガ（1P）：✚左、左、下、下、左、下、下＋▢△（or◎ⓧ）
　　（2P）：✚右、右、下、下、右、下、下＋▢△（or◎ⓧ）
豪鬼（1P）：✚左、左、左、下、下、下＋▢△（or◎ⓧ）
　　（2P）：✚右、右、右、下、下、下＋▢△（or◎ⓧ）
ダン　　　：△、▢、ⓧ、◎、△（or△、◎、ⓧ、▢、△）

●ドラマティックバトル

：難易度5以上でクリアすると、ゲームメニューに2対1で戦う「ドラマティックバトル」モードが追加される。

●勝ちセリフ選択

：キャラが勝ってから勝ちポーズまで、✚キーのどれか1つと、▢＋△、▢＋ⓧ、ⓧ＋◎、△＋◎のどれか1つの組み合わせを押しっぱなし。✚キーとボタンの組み合わせによって、勝ちセリフが決定される。

●COMダンの乱入

：ゲーム中コンティニューしないで勝ち進み、上のウラワザを使って、同じ勝ちセリフを5回連続して出す。

ストリートファイターZERO2

●真・豪鬼を使う

：キャラ選択画面で、豪鬼にカーソルを合わせ、㋝。その後カーソルをアドン→春麗→ガイ→ロレント→さくら→ローズ→バーディ→豪鬼→ベガ→ダン→豪鬼の順に合わせていき、最後の豪鬼のところで㋝を押しながら決定する。これで、「真・豪鬼」が使用できるようになる。

●オートガード用カラーを使う

：キャラ選択画面のとき▢＋ⓧ（または△＋◎）で決定する。すると、マニュアルモードでもオートガード用カラーのキャラクターを使用することができる。

●春麗の衣装変え

：キャラ選択画面でカーソルを春麗に合わせ㋝を3秒以上押したまま決定する。

ストリートファイターⅡムービー

●ゴウキを使う

：ストリートバトルモード、VSバトルモード、トライアルバトルモードのどれかのモードで、キャラ選択中、✚上、R1、下、L2、右、L1、左、R2と素早く入力する。これでキャラの顔がゴウキのシルエットに変わるので、このまま決定すればOK。

スナッチャー

●スペシャルメニュー

：まずはオプション画面に入り、ⓢ。その後✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と入力すると、「スペシャルメニュー」に入ることができる。ここでは、バックの壁紙やカーソルの色などを変更可能。また、「スペシャルメニュー」中に上と同じコマンドを入力すると、オープニングを見ることもできる。

●エンディングをもう一度

：エンディング後、✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎。すると、✚の上下でエンディングビジュアルを見ることができる。

スペースグリフォンVF-9

●レベルを上げる

：ゲーム中いつでもいいので、△＋ⓧ＋R1＋R2＋L1＋L2を押しながら✚上を押す。すると自分のレベルがどんどん上がっていく

●武器無限使用

：ゲーム中、▢＋△＋×＋R1＋R2＋L1＋L2を同時に押す。

スマッシュコート

●4人の挑戦者を使う

：タイトル画面でL2＋R2＋㋝を押しながら△、ⓧ、▢、◎、ⓧ、△、◎、▢、▢、◎、ⓧ、△、◎、▢、△とコマンド入力。すると、エキシビジョンモードで4人の挑戦者を使ってゲームをプレイできるようになる。

●顔デカモード

：まずは◎＋ⓧ＋△＋▢を同時に押しながらオプションモードに入り、「BGM」にカーソルを合わせてさらに✚下を押す。すると一度カーソルの表示が消えるので、ここで✚右を押す。このとき音が鳴ったら成功。後は普通にゲームを始めると、試合中の選手の顔が大きくなっている。

●いきなりエンディング

：タイトル画面で㋝を5回押す。

セイバーマリオネットJ

●隠しキャラ

：キャラ選択画面でL1、R1、L2、R2と3回繰り返し入力。

●隠しパーツ

：パーツ選択画面でR2、L2、R1、L1と3回繰り返し入力。

ゼイラムゾーン

●お得なコマンド

：タイトル画面で素早く✚下、◎、右、▢、上、ⓧ、左、△。これで2P対戦モードが可能に。また、同じくタイトル画面で素早く✚右、右下、下、左下、左＋△と入力すると、一部を除いた敵キャラを使い通常のゲームをプレイすることが可能になる。

まんが／奈良県　満月桜さん

ウラワザQ&A

Q：CD－ROMを普通のプレイヤーで聞くとBGMが聞ける場合があるけど、これもウラワザ？
A：残念ながらウラワザではありません。BGMがCD－DAで収録されているゲームなら通常のプレイヤーで聞けます。たまにゲームでは使用されない曲が入ってたりもしますが、ただのサービスだと思っておきましょう。

ゼビウス3D/G⁺

●隠しキャラ
：①平八＆ポール／タイトル画面で✚左＋◎＋⊗＋㋜でゲーム開始。その後、自機が変形するまでボタンは押したままにする。1P側なら平八、2P側ならポールになる。②ブラックソルバルウ／タイトル画面でL1＋L2＋R1＋R2＋㋝を押したまま㋜を押す。③SDソルバルウ／コンフィグ画面でL1＋L2＋R1＋R2＋㋝を押したままEXITし、そのままゲームを始める。

ゼロディバイド

●色変更
：一度クリアするだけでOK。選択方法は、キャラ選択画面で㋝を押しながら㋜以外のどれかで決定。1コンで2P側ボディーを選ぶには✚上を押しながら決定。
●ボスを使う
：最初から選択可能の8体のキャラすべてでクリアすると、（コンティニューOK）ズールが使える。また、難易度をノーマル以上でノーコンティニュークリアするとイクストルを使える。
●隠しゲーム
：2コンの㋜と㋝を押しながら電源を入れる。すると「タイニーファランクス」が遊べる。このとき、◎を押してコンフィグに入り、そのまま◎ボタンを押しながらSPEEDにカーソルを合わせ✚↖＋L2＋R2＋◬で無敵。また、コンフィグ画面のKEY CONFIGにカーソルを合わせ✚↖＋△を押しながら[illegible]で面セレ。
●1／60モード
：プレイ時間が100時間を超えていて、プレイヤーが5ヒットコンボ以上を出している状態で、オプションの「DJ」をオンにしておく。そしてオプションモードの「MATCH POINT」にカーソルを合わせてL1＋L2＋R1＋R2を押しながら✚下を押していく。画面の右下に「SHADOW OBJ」と表示されたら成功。この状態でゲームを開始すると、秒間60フレームで動く。
●サウンドテスト
：タイトル画面でオプションモードにカーソルを合わせ、1P側の㋝＋L1＋R1と2P側の✚下＋㋝＋⊗を押しながら1P側の㋜。
●NECO登場
：総プレイ時間が24時間を超えていると、1Pモードプレイ中、低確率で乱入してくる。また、イクストル使用可能のときノーコンティニューでズールを倒し、イクストルとの戦闘直前の画面でL1＋L2＋R1＋R2を押しながら決定すると、イクストルの代わりにNECOが登場する。
●NECOを使う
：ズールとイクストルを使って、それぞれ1Pモードをクリアする。すると、NECOを使用することができるようになる。
●その他ミニネタ
：①デジタルNECOマンガ／イージーモードをノーミス、ノーコンティニューでクリア後、タイトル画面で2コンのL1＋L2＋R1＋R2＋㋝を押しながら㋜でオプションに入る。②隠し画面／総合時間が200時間を超えてからオプションに入る。

ソウルエッジ

●隠しキャラ使用条件
：①ソウルエッジ／全キャラ初期装備でアーケードモードをクリアするか、プレイ時間が20時間を超える。②ソン・ハンミョン／全キャラでクリアした後、黄、ソン・ミナの順でアーケードモードをクリア。③SOPHITIA！（鎧なしソフィーティア）／エッジマスターモードでソフィーティアを使い、全8本の武器を入手。④SOPHITIA!!（水着ソフィーティア）／エッジマスターモードですべての武器（全80本）を入手。⑤SIEGFRIED！（イビルジーク）／エッジマスターモードでジークを使い、全8本の武器を入手。
●その他ミニネタ
：①声が変わる／タイトル画面表示の前にL1＋L2＋R1＋R2と✚下か上のどちらかを押しておくと、「ソウルエッジ」という声がいつもと違う声になる。②VSモードを闘技場で戦う／オプションでステージサイズを20メートルに設定する。③ステージをランダムで決定／VSモードでL1＋セを押しながらキャラを決定し、画面が切り替わるまでL1＋㋝を押しっぱなし。④視点変更／マルチタップのBにコントローラを接続しておくと、試合中そのコントローラのR1、R2で視点変更が可能。また、✚キーやボタンで角度やズームの度合いの変更も可能になる。⑤勝ちポーズ選択／リプレイ中◎、◬、⊡、⊗のどれかを押しっぱなし。⑥スコートの色を変える／ソフィーティアかソン・ミナ（PSオリジナルコスチュームのみ）を選択しバトルが始まるまで特定のボタンを押しっぱなしにしておく。色は押したボタンにより変わり、⊡、◬、◎それぞれ単体のほか、⊡＋◬、◬＋◎、⊡＋◎、⊡＋◬＋◎の合計7通りある。

続ぐっすんおよよ

●変態モード
：モード選択画面でL1＋R1を押しながら「ノーマルモード」を選択。バニーガール姿のエミリが登場すればOK。

卒業クロスワールド

●顔が大きくなる
：メッセージが表示されているウインドウの右下に女のコの顔が表示されているとき、R1を押す。すると、女のコの顔が大きくなっていく。また、R2を押せば、逆に小さくなる。
●サウンドテスト
：ハッピーエンドでゲームをクリアし、画面に大きく「おしまい」と表示されたら✚上＋◬、右＋⊡、下＋⊗、左＋◎の順で、音が鳴るまで繰り返し押す。

太閤立志伝Ⅱ

●主人公変更
：ゲームメニューの選択画面で、L2＋R2を押しながら「最初から」を選択する。すると、明智光秀や柴田勝家を主人公にしてゲームをプレイすることが可能になる。また、このときオリジナルの新武将を登録し、その新武将を主人公にしてゲームをプレイすることも可能。

大戦略プレイヤーズスピリット

●連合軍を使う
：生産タイプの変更画面になったら、㋝を押しながら◎を押す。すると、「連合軍」を使ってプレイできるようになる。これは、世界のいろんなユニットを生産できる、非常にバランスの取れた生産タイプとなっている。

ダイ・ハード トリロジー

●「ダイ・ハード3」のウラワザ集
：ゲーム中ポーズをかけてR2を押しながら以下のコマンドを素早く入力する。なお、◎を押すとポーズが解除されるので、コマンドの中に◎が含まれるモノは、◎を押すたびにポーズをかけ直すこと。①残機無限／✚左、◎、上、下、⊡、右。②ターボ最大／◎、◎、⊡、⊡、✚下、下、⊗、⊗。③ジャンプ／◎、✚右、下、⊡、◬、左（ターボボタンでジャンプが可能に）。④車の巨大化／✚左、◬、右、下。⑤キャラの顔が同じになる／◎、✚下、下、◬、⊗、⊡。⑥スピードダウン／◎、✚下、下、⊡、右。

タイムギャル＆忍者ハヤテ

●便利コマンド
：タイトル画面で2P側のL1＋L2＋R1＋R2＋✚左＋◎を同時に押し、1コンでL2、R1、右、㋜。その後メインメニューで「D1Pモード」に入り、「PLAYER」の項目にカーソルを合わせて右に✚キーを入れていくと「？」と表示される。これを選ぶと、残機が無限になる。
●ムービーモード
：タイトル画面で2P側のL1＋L2＋R1＋R2＋✚左＋◎を同時に押し、1コンでL2、R1、左、㋜。これで、ムービーモードの画面に入れる。また、この状態で㋝を押すとサウンドテストのモードをプレイすることも可能。

タイムコマンドー

●バトルモード
：パスワード入力画面で「COMMANDO」と入力。これで、敵と1対1で戦うバトルモードになる。

まんが／岩手県　さとしさん

ウラワザQ&A

Q：『ソウルエッジ』の8本目の武器の簡単な取り方は？
A：セルバンデスを倒した時点で、そこから移動できるどちらかの場所に8本目の武器は隠されている。一応 セルバンデスを倒した時点でセーブしておくといい。そしてどちらかに移動して戦おう（次のページへ続く）。

第4次スーパーロボット大戦S

●隠しキャラ
：①シルキー・マウ／シナリオ「大将軍ガルーダの悲劇」で、左下から上へ1つ、右へ2つの位置にショウを待機させると、仲間になる。彼女を仲間にしておくと、シナリオクリア後サーバインかズワウス（どちらか1つ）を入手できる（ただし、ダンバインはなくなる）。②クエス・パラヤ／シナリオ「マーズコネクション」で、マップ左上から下へ6つ、右へ8つの位置にアムロを待機させると仲間になる。

●特殊誕生日
：主人公作成で、特定の誕生日と血液型の組み合わせによって普通とは違った精神コマンドを覚える。その組み合わせは以下の通り。コマンドの横にある数字は、覚えるレベルを表している。
1月29日B型：加1、根3、熱9、て16、閃20、奇39。
2月9日A型：探1、加8、攪13、隠18、再28、奇39。
3月13日B型：加1、威5、熱20、自30、気40、奇45。
4月11日O型：加1、閃5、幸10、気20、熱20、奇35。
4月29日A型：自1、加5、必40、気42、魂45、覚48。
6月25日AB型：気1、熱5、集5、足16、魂30、覚45。
8月12日A型：幸1、気1、覚20、攪30、魂50、奇45。
9月2日O型：補25、信25、閃25、隠25、攪25、奇25。
11月11日B型：熱1、閃1、加4、幸10、自12、奇25。
11月16日AB型：足1、熱3、閃5、幸8、気17、魂37。
12月24日B型：集1、加2、閃4、て8、鉄10、魂27。
＊加＝加速、根＝根性、熱＝熱血、て＝手加減、閃＝閃き、奇＝奇跡、探＝探索、攪＝かくらん、隠＝隠れ身、再＝再動、威＝威圧、自＝自爆、気＝気合い、幸＝幸運、必＝必中、魂＝たましい、覚＝覚醒、補＝補給、信＝信頼、足＝足かせ、集＝集中

●マサキ簡単レベルアップ
：シナリオ「人間爆弾の恐怖」か「新しい力」で、マサキが増援として登場したら、わざと全滅する。そしてそのままゲームを再開すると、次にマサキが登場したときに彼のレベルが＋5されている。ただし、このワザは、ロムによってできる場合とできない場合があるので注意。

WWFインユアハウス

●お得コマンド5選
：ゲーム中ポーズをかけ、特定のコマンドを入力すると、入力したコマンドに応じて、試合中さまざまな効果を得ることができる。入力するコマンドとその効果は以下のとおり。①相手が動かなくなる／✚左、左、上、下、R2。②攻撃力アップ／✚上、上、L1、L2、下。③攻撃力ダウン／✚下、上、L2、右、左。④無敵／R2、L2、R2、L2、R1。⑤コンボメーターの溜まりが速くなる／R1、L2、R2、L2、✚右。

ダブルドラゴン

●キャラの大きさ変更
：COM戦か2P対戦のとき、ゲーム中㋜を押してポーズ状態にして、△、□、○のどれか押すと、キャラのサイズを変更できるようになる。押したボタンによって大きさが違い、×を押せば元に戻る。さらにこのとき✚キーを押せば、「タイニー3Dモード」のようなキャラの視点変更も可能。大きさや視点を変えた状態でもう一度㋜を押してポーズを解除すれば、変更した大きさで戦いを続けられる。ただし、キャラクターの当たり判定は普通のままなので注意。

●ボスを使う
：キャラ選択画面で、ビリー→マリアン→チェンフー→ジミーの順にカーソルを動かし、それぞれ3〜5秒ずつ止めていく。すると、キャラクター選択用の枠が2つ増えて、2人のボスキャラクターが使用できるようになる。

ダライアス外伝

●コマンド入力で……
：タイトルメニューの画面で以下のコマンドを入力。①連射モード／L1を押しながら△、○、×、□、△、○、×、□、△。②難易度最高／R1を押しながら✚上、右、下、左、上、右、下、左、上。するとオプションに「アブノーマル」という難易度が追加される。③クレジットを8にする／L1＋R1を押しながら△、□、×、○、△、✚上、左、下、右、上と入力。以上のコマンドはすべて併用可能。

探偵神宮寺三郎〜未完のルポ〜

●パトカーが変身
：カーチェイス場面のロード画面で、右下の「探偵神宮寺三郎」の文字が消えたら、✚上を連打。これでパトカーがミニクーパーになる。同様に、文字が消えたときに✚下を連打するとパトカーが飛行機になる。

チャンピオンレスラー実況ライブ

●隠しキャラ
：タイトル画面で✚上、右、下、左、○、○、□、□と入力すると、キャラ選択のとき「無道」が「須藤　玲司」になっている。また、同じくタイトル画面で□、□、○、○、✚左、下、右、上と入力し「藤岡　竜」を選択すると、試合中だけ謎のレスラー、アンソニー猪本（仮名）に変わる。どちらのキャラを使う場合でも、ゲームモードは何でもOK。

ツァイトガイスト

●ステージセレクト
：オプション画面で㋝、R2、L1、□の順に入力。すると画面の左上に数字があらわれるので、これを遊びたいステージに合わせる。その後㋜を押せば、選んだステージから開始できる。

●縦＆横スクロールモード
：ゲーム中㋜でポーズをかけ、次に㋜を10秒以上押し続ける（ポーズは解除される）。さらにもう一回ポーズをかけ、今度は解除と同時にL2を押せば縦スクロールに。また、最後のボタンをR2にすれば横スクロールになる。

ツインビー対戦ぱずるだま

●アーケードモードでのウラワザ集
：①玉が遅くなる／1コンのL1＋L2を同時に押しっぱなしにしておく。すると、玉の落下スピードが遅くなる。②真っ黒プレイ／ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、○。すると、落下するまで玉の色がわからなくなる。

●そのほかウラワザ
：①すばやくコンティニュー／コンティニュー画面になったら㋝を押す。②隠しエンディング／難易度を3以上にして、ハードモードをノーコンティニュークリア。

Dの食卓

●途中からプレイ
：ゲーム中、ディスクの入れ替えでリセットしたら、CDの蓋を開け、メニュー画面でメモリーカードを選ぶ。ここで、別のメモリーカードにデータをコピー。後は蓋を閉めてゲームを再開する。後で続きから遊びたくなったら、コピーしておいたデータを再コピーして2枚目（または3枚目）のディスクで立ち上げればOK。

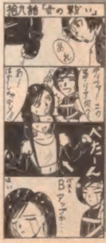
DESCENT

●色が変になる
：ゲーム中いつでもいいので、□、△、○、○、□、△、□、×、△、×、□、△と入力する。すると、画面の配色がおかしくなってしまう。このままの状態でもゲーム自体は普通どおり進められるが、かなり画面が見にくくなってしまう。

●シールド全回復
：ゲーム中いつでもいいので、△、△、×、□、△、○、△、×、□、×、△、×と入力。すると、シールドが最大値まで回復する。このコマンドはゲーム中何度でも入力可能。

●ターボモード
：ゲーム中いつでもいいので、□、△、○、□、○、×、□、×、○、△、□、×と入力。すると、自機の移動と攻撃のスピードが速くなる。

●画面が明るくなる
：ゲーム中に、□、△、○、□、□、×、○、△、□、○、×、△と入力すると、画面の色がいつもより明るくなり、敵の姿などがハッキリ見えるようになる。



まんが／石川県　OPアンプさん

ウラワザQ&A
（前のページの続き）もしその場所にあった場合、負けてしまうと武器はそこから移動できる場所に1つ分だけ移動してしまう。負けたとき、タイムオーバーのときの悔しがるポーズをすれば、そこにあった（移動してしまった）という証拠だ。追いかけるのが面倒なら、ロードしてやり直そう。

デザエモン+

●入賞作品をコピー

：まずはコンテストゲームから遊べるモノを選択し、タイトル画面で「ＥＸＩＴ」にカーソルを合わせてL1+L2+R1を押しながら㋜。これで１面から５面までをコピー可能。また、コマンドをL1+L2+R2を押しながら㋜にすれば、６面以降をコピー可能。

●ミニワザ

：①無敵モード／オプション画面でL1+L2を押しながらR1。②文字フォント選択／タイトル画面でL1を押しながら✚上下で選択。③ＳＦＣ版サンプルをプレイ／サンプルゲーム選択時L2を押しながら決定する。④おまけゲーム／サンプルゲーム選択時L1を押しながら決定する。

デジクロ

●ミニゲームで遊ぶ

：「お宝ハンティング」モードですべてのお宝を開けた後、メニュー画面で「お宝ハンティング」にカーソルを合わせてL1+R1を押しながら◯。10秒間でどれだけボタンを連打できるかを競うミニゲームが遊べるようになる。

デストラクションダービー

●無敵

：ネームエントリーの画面で、「！ＤＡＭＡＧＥ！」と入力する（最初と最後の「！」を忘れないように）。この状態でゲームを開始すると、どんなに敵とぶつかっても、自分の車はまったくダメージを受けなくなる。

●隠しコース

：まずはモード選択画面で「チャンピオンシップモード」を選んで、名前を入力する画面になったら「ＲＥＦＬＥＣＴ！」と入力する。その後、モードを「タイムトライアル」などの、コースを自由に選択できるモードに変更し、コース選択画面に入る。すると、選択画面に「？」という謎のコースが追加される。

デストラクションダービー2

●すべてのコースを選択

：「ＷＲＥＣＫＩＮＧ　ＲＡＣＥ」か「ＳＴＯＣＫ　ＣＡＲＲＡＣＥ」で「ＣＨＡＭＰＩＯＮ　ＳＨＩＰ」を選択し、ネームエントリーで「ＭＡＣＳｒＰＯＯ」と入力。次に最初のメニューまで戻り、「ＳＴＯＣＫ　ＣＡＲ　ＲＡＣＥ」を選ぶ。最後に「ＰＲＡＣＴＩＣＥ」を選ぶと、すべてのコースで遊べるようになる。

出たなツインビーヤッホー！

●ステージセレクト

：「出たな！　ツインビー」モードで、まずハイスコアを573000点以上に塗りかえる。その後、一度わざとゲームオーバーにしてタイトル画面に戻り、あらためてもう一度ゲームを開始する。そしてメローラ女王が話しているオープニング画面になったら、L1+R1を押しながら✚上下でステージを変更できるようになる。

●ステージを飛ばす

：「ツインビーヤッホー！」モードで、まず普通にゲームを進めて、頑張ってハイスコアを573000点以上に塗りかえる（難易度はなんでもよい）。この状態になったら㋜を押してポーズをかけ、✚左、左、右、右、下、上、下、上、◯、◯、▢、▢、△、✕、△、✕、△、△と入力する。これで、そのステージをクリアしたことになり、いきなり次のステージにスキップすることができる。一度ハイスコアを塗りかえれば、以後何度でも使える。

鉄拳

●中ボスを使う

：難易度や時間、ラウンド設定は何でもいいので、とにかくクリアする（途中でキャラを変えてはいけない）。すると、中ボスが使えるようになる。登場する中ボスは選んだキャラごとに違うので、合計８回クリアすることで全員が使えるようになる。

●ギャラガウラワザ集

：ロード中に遊べる『ギャラガ』を18,5秒以内にクリアするか、パーフェクトを取ったときに撃ちもらしが５発以内だったら、次の面から自機がデュアルファイターになる。また、△を押すことによって連射することが可能。さらに、パーフェクトを取れなかったとき、撃ち落とした数が表示されている間に㋝を押せばその面からコンティニューできる。

●平八を使う

：キャラクターは誰を使ってもいいので、ノーコンティニューで１Ｐモードをクリアする。

●簡単デュアルファイター

：２Ｐ側のコントローラで、✚上+✕+△+L1を同時に押したまま電源を入れる。すると『ギャラガ』の自機が、最初からデュアルファイターになる。ただし、このコマンドを入力すると、次にあるデビルカズヤを使えるウラワザができなくなる。

●デビルカズヤを使う

：ロード中に遊べるおまけゲームの『ギャラガ』で、全８面をコンティニュー１回以内でクリアする。その後１Ｐモードに入ったら、カズヤにカーソルを合わせて㋜で決定する。

鉄拳2

●中ボスを使う

：通常のキャラでアーケードモードをクリアする。すると、その通常キャラに対応した中ボス（８人目に出てくる敵キャラ）が使えるようになる。難易度や試合数、試合時間は自由に設定してもＯＫ。また、コンティニューしたときキャラを変更しても良い。通常のキャラ10人分、全部で10回クリアすれば、すべての中ボスを使えるようになる。

●ロジャー＆アレックス乱入

：アーケードモードの３試合目で、「グレイト勝ち」する（自分の残り体力が少ない状態で勝つ。「グレイト！」という声がしたら成功）。すると次の試合でロジャーかアレックスのどちらかがが乱入してくる。

●ロジャー＆アレックスを使う

：上記の方法でロジャーかアレックスを乱入させ、それに勝つ。その後デビルカズヤを倒してクリアすれば、使用できるようになる。通常はロジャーで、２Ｐ色を選べばアレックスになる。

●カズヤを使う

：中ボス８人を使用できる状態にして、中ボスの誰かを使ってアーケードモードをクリアする。

●デビルカズヤを使う

：中ボスすべてとカズヤが使用できる状態にしておいて、カズヤを使ってアーケードモードをクリアする。

●タキシードカズヤを使う

：上の方法で全23キャラを使用可能な状態にして、キャラ選択中カズヤにカーソルを合わせて㋜を押す。

●でかモード＆ドでかモード

：中ボス全員を使用できる状態で、キャラを選んだら、ロード中㋝を押し続ける。するとキャラの頭が大きくなる。その後、次の試合で同じコマンドを入れると、さらに頭が大きくなる。

●勝ちポーズを選べる

：試合に勝ったら◯、△、▢、✕のどれかを押しっぱなし。押したボタンによりポーズが変化（２種類しかポーズを持っていないキャラもいるので注意）。

●ワイヤーフレームモード

：全キャラ使用可能状態で、L1+L2を押しながらキャラを決定する。すると、自分のキャラがワイヤーフレーム状態になり、さらに自キャラを背後から見た視点でゲームをすることができるようになる。このとき、画面左上には敵との位置関係を示すレーダーも表示される。

●浮きが大きくなる

：全キャラ使用可能な状態で、キャラを選んだらロード中✚上を押しっぱなしにしておく。これで、相手を浮かせるワザ（空中に吹き飛ばす）を入れると、普段より高く浮き上がる。そのため、通常では入らない空中コンボなどが可能になる。

●エンディングを見る

：全キャラが使用可能なデータの入ったメモリーカードを差しておき、✚右上+◯+✕+㋝を押しながらゲームを立ち上げる。画面が切り替わるまでボタンは押しっぱなしにしておくこと。ただし、コマンド入力の際は２コンを外しておくこと。

下巻に続く！

まんが／福島県　くさかべゆかりさん

ウラワザQ&A

Ｑ：『鉄拳２』にはエンディングコマンドがあるのに、『鉄拳』にはないの？

Ａ：ちょっと面倒だけどあるぞ。まずは『鉄拳２』のエンディングコマンドを入力。そして、『鉄拳２』のＣＤ－ＲＯＭを『鉄拳』のＣＤ－ＲＯＭと入れ替えてしまうのだ。ちょっと反則ワザっぽいけど、これでＯＫだぞ。

電撃PlayQuestion SP Vol.5は

下巻に続きます!!

ココまで読んだ読者様は当然おわかりのことでしょうが！　DPQ－SPVol. 5 上巻は、下巻に続いてます！　下巻の発売日は７月25日！　つまり１カ月後なのです！　お忘れなく……。

まんが／岩瀬さとみ

電撃PlayQuestion EX I 超絶賛発売中!

じっちゃん、ばぁちゃん、パパにママ！　古今東西、こんなにスゴイ本があったでしょうか？　ぬぁんと、PSソフト、総計141タイトルを徹底攻略した本が絶賛発売中なんです。お値段は、￥950（税別）！　すごいっ、すごすぎる！　これは今すぐ書店に買いにいきませんと、時代に乗り遅れます。いやもう、マジ。

DENGEKI PLAY QUESTION

電撃プレイステーション　7/11号付録

電撃プレイクエスチョン SPECIAL

Vol.5　上巻

■発行人／染谷恵司　■編集人／渡部雅人
■発行元／メディアワークス
〒101　東京都千代田区神田駿河台1－8
■発売元／主婦の友社
〒101　東京都千代田区神田駿河台2－9
© Media Works 1997　PRINTED IN JAPAN